MAD MOVIES PRÉSENTE

22 PAGES DE BD INÉDITES PAR JEPH LŒB & IAN CHURCHILL **SUPERMAN**

COMIC BOX

COUVERTURE COLLECTOR 1/2 05 40 mai/mai 2006

WATCHMEN : PUTAIN 20 ANS !
Interview fleuve avec leur co-créateur Dave Gibbons

X-MEN
Ed Brubaker et Chris Bachalo esquissent le futur des mutants

MIKE MIGNOLA
Révélations sur la fin d'Hellboy

LA FOLIE DES CROSSOVERS MARVEL
Zizanie chez les super-héros

MIKE TURNER
SES AFFAIRES, SES FEMMES ET LES HÉROS MARVEL

CHAÎNE DE CARACTÈRES

M 07155 - 5 - F: 6,50 € - RD

Belgique : 7,20 €

ALBUM

Gabriele Dell'Otto

Secret War, Conan
The Marvel Art of Gabriele Dell'Otto

Vendredi 21 avril ALBUM Nice
Samedi 22 avril ALBUM Cap 3000
Lundi 24 avril ALBUM Comics
Mardi 25 avril ALBUM Val d'Europe

Paolo Parente

DUST, Koshka,
Magic the Gathering

Vendredi 28 avril
ALBUM
Comics

Howard Chaykin

Star Wars, American Flagg,
City of Tomorrow, Bite Club,
challengers of the unknown,
Hawkgirl

Mai 2006 ALBUM Comics

Date et horaire à confirmer
au 01.53.10.00.60
ou sur album.fr

www.ALBUM.FR

EDITORIAL

Il va y avoir des morts !

■ Des comics partout, des nouveautés à gogo, des linéaires innondés de nouveautés chaque mois, des crossovers géants, une guerre commerciale et éditoriale à outrance entre Marvel et DC. Vous ne rêvez pas, nous sommes revenus en cette bonne année... 1986 ! À la différence que le marché n'est plus du tout le même. À l'époque, un titre était annulé parce qu'il se vendait mal quand il ne faisait "que 100 000 exemplaires", ce qui aujourd'hui est considéré par tous les éditeurs comme un score exceptionnel. Certes, les ventes globales de comics et de graphic novel ont bondi de 5% en 2005 (tout comme en 2004), mais ne faut-il pas raison garder au lieu d'innonder le marché avec des dizaines de nouveaux comics qui ne vont pas nécessairement élargir le gâteau ? Il y a vingt ans, Jim Shooter, rédacteur en chef de Marvel avait une théorie, très inspirée de la doctrine anti-communiste des années 60, le "containment", à savoir : tout comic-book placé dans les magasins par Marvel est un titre DC en moins dans cette même boutique, la place n'étant pas extensible. À l'époque, DC s'était fait prendre à ce petit jeu et Marvel avait laissé tellement de plumes dans la bataille qu'il avait dû être vendu. Mais aujourd'hui, c'est bien le même DC qui sonne la charge avec ses maxi-crossovers à l'instar d'**Infinite Crisis** et ses séries associées. Du coup, Marvel a retrouvé ses réflexes et, de **House of M** à **Civil War,** balance son lot de nouvelles séries. Deux questions se posent alors : combien de temps ce petit jeu peut-il durer sans provoquer de conséquences graves et de dommages collatéraux ? Et surtout, créativement, ne va-t-on pas vers un apauvrissement du genre par pur opportunisme économique ?

Les premiers éléments que nous possédons sur 2006 laissent à penser que ce "choc des titans" va perdurer encore un moment. Aux Etats-Unis, la majorité des ventes de comics se réalise dans les boutiques spécialisées, les comic-shops (la distribution en maison de la Presse est devenue marginale). Ce réseau est en déclin et les librairies traditionnelles, dans lesquelles fleurissent les graphic novels, sont en passe de prendre le relais. Pourtant, en janvier 2006, un mois traditionnellement calme, les ventes en comic-shops ont progressé de 15% et repris à nouveau 5% en février (source : Icv2). Et les annonces de nouvelles séries et de créateurs signés en exclusivité par l'un ou l'autre des "big two" n'ont pas fléchi (cf.p.94-97).

Quant à la qualité, elle ne semble pas souffrir - pour le moment - de cette overdose. Cela étant, un comic-book, même bon, pourra ne pas se vendre correctement tout simplement parce que les acheteurs ne pourront pas tout prendre. Et cet état de fait se révèle assez préoccupant pour les éditeurs indépendants qui voient leur place sur les étals se réduire dangereusement. Et si pour Marvel ou DC, une place gagnée est une place que l'autre n'aura pas, pour un Dark Horse, un Image ou un Top Shelf, c'est une question de survie. Déjà, les plus petits rénoncent ou réduisent la voilure au risque de devenir invisibles aux yeux du public. Top Cow et Aspen vivent sous perfusion (cf.p.7), dans l'ombre des grands, Alias vivote, Harris Comics (Vampirella) songe à arrêter ses publications et vendre sa pin-up sous licence. Bref, à moins d'avoir une niche (Dynamite ou Avatar), il ne fait pas bon être petit sur le marché américain. Qui sera la prochaine victime ? Nul ne le sait, mais il y en aura. La diversité est essentielle pour les comics et si cela continue, les majors devront payer de leur poche pour permettre aux indépendants de survivre. Dans l'informatique, la peur de la loi anti-trust a obligé Microsoft a agir de la sorte par le passé. En arriverons-nous là ?

■ ITEM ! Suivant l'ancienne numérotation, Comic Box aurait atteint son numéro 40. Nous avons pensé qu'il était opportun de célébrer cela en offrant une seconde couverture exclusive consacrée aux **Watchmen** qui fêtent leur 20 ans cette année. Abonnés et comic-shops sont servis en priorité mais vous pouvez la commander directement en remplissant le bon en page 13. Bonne lecture à tous !

Fabrice Sapolsky

crédits COUVERTURE : WATCHMEN ™ & © DetherCO Comics. Inc. All Rights Reserved. Used with Permission. ou. SOUTHIE, FANNUM & ASPEN are ™ & © Aspen MAT, Inc. CREDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et éléments figurant dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs créateurs respectifs. Toute reproduction, même partielle, est interdite.

COMIC BOX

Vol. 2 • NUMÉRO 5 (40) • AVRIL/MAI 2006 • www.comicbox.com

Rédaction : FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 Paris **Tel. :** 01 43 20 43 01 - **Fax :** 01 43 20 29 86 - **Rédacteur en chef :** Fabrice Sapolsky (fsapolsky@comicbox.com). **Rédacteur en Chef Adjoint :** Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com) **Ont participé à ce numéro :** Antoine Maurel (amaurel@comicbox.com), Elizabeth Brizzi, Izod, Zemo (zemo@comicbox.com), Perrine Rosset, Geoffrey Plankeele. **Spirit of the PAO :** Izod, Phong-Vu.
Couverture originale Aspen : Mike Turner et Peter Steigerwald.
Couverture originale Watchmen : Dave Gibbons et John Higgins.
Remerciements : Frank Mastromauro, Mark Rosian, Mike Turner, Peter Steigerwald, Alex Segura, Adam Phillips, Jeff Suter, Jim McCann, Johanna Audiffred, Thierry Mornet, Jean-Marc Lainé, Sebastien Dallain, Olivier Jalabert, Sandy Resnick, Francine Burke, Marine Sinclair, Matteo Losso, Walter DeMarchi, Chris Bachalo, Ariel Olivetti, Lise Louvet, Alexis Rubinowicz, Nicolas Atlan, Claire Regnaut, Dave Gibbons.

Éditeur : CUSTOM PUBLISHING FRANCE, 6, rue Rodier, 75009 Paris - **Tél. :** 01 44 635 635 - **Fax:** 01 44 635 634
Directeur des rédactions : Gérard Cohen
Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz. Reassort : X-Media Conseil, Vanessa Bugeia (04 96 11 27 11).
Abonnements: DIP/Comic Box, 18 à 24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 **Tél. :** 01 44 84 85 29
Publicité : Denis Velardocchio - **Tel :** 01 44 635 633
Commission paritaire : en cours - **ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution.**
Directeur de la publication : Benjamin Cohen - **Éditeur : Custom Publishing France** SAS au capital de 40 000 euros - RCS Paris : B 394 412 928. **Principal actionnaire :** Fairway sarl. **Imprimé en France/Printed in France**

BESOIN D'UN STAGE ?

FULL FX, offre des opportunités de stages d'une durée de 1 à 3 mois au sein de sa rédaction pour ses divers magazines: Profils souhaités : marketing, PAO, journalisme, internet. Convention de stage obligatoire. Maîtrise d'une langue étrangère vivement souhaitée (anglais, allemand, chinois, japonais). Les stages d'observation ne sont pas acceptés.

Envoyez vos candidatures à : FULL FX 29 Bld Edgar Quinet 75014 PARIS

SOMMAIRE

>> PREVIEW : Disparus, oubliés, délaissés... Les personnages Marvel des seventies prennent leur revanche en 2006. Portraits et perspectives pour Moon Knight (illustré ici), Spider-Woman et les autres dans Comic Box #6 ! Sortie en juin.

© 2006 Marvel Characters, Inc.

MARVEL, MAISON DES STARS DES NINETIES

06 EN DIRECT DES USA
J.Scott Campbell, Joe Madureira, Humberto Ramos, Marc Silvestri, Mike Turner... Les stars des années 90 ont toutes décidées de se retrouver... Chez Marvel. Naissance d'une dream team.

08 ENTRETIEN AVEC JMS
J.Michael Straczynski est le scénariste d'Amazing Spider-Man depuis près de six ans. Mais aujourd'hui, Marvel a considérablement élargi son portefeuille de séries. Rencontre avec un auteur qui parle peu mais dont les mots pèsent leurs poids.

12 PLEINS FEUX SUR... LA SORCIÈRE ROUGE
Être la fille de Magneto peut rendre marteau. Quand en plus on a le pouvoir d'agir sur la réalité, ça complique tout. Révisons ensemble la carrière de Wanda Maximoff avant le final d'House of M !

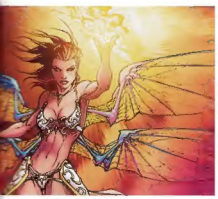
14 ENTRETIEN AVEC DAVE GIBBONS
Il a le triomphe modeste et pourtant, voici l'homme qui a mis en image les chefs d'œuvres des comics contemporains que sont les Watchmen et Martha Washington.

20 LES CROSSOVERS À LA MODE MARVEL
Ils sont gros, massifs, bouleversent tout sur leur passage tel Galactus. Les saga épiques de Marvel sont revenues à la mode !

24 ENTRETIEN AVEC ED BRUBAKER
Il reprend Daredevil, Uncanny X-Men et préside aux destinées de Captain America. Ed Brubaker est devenu incontournable chez Marvel. Il nous dit pourquoi...

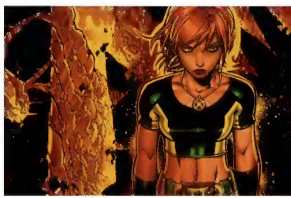
28 VERTIGO : LA NOUVELLE VAGUE
La branche «indie» de DC Comics fait peau neuve et veut que cela se sache. Ça tombe bien, on vous en parle !

30 ENTRETIEN AVEC MIKE TURNER
Courtisé par tous les studios, le papa de Fathom et Witchblade pose ses valises chez Marvel tout en continuant de développer son propre studio, Aspen. Et il déborde de projets...



MIKE TURNER

SUPERMAN CHEZ LE PSY !



CHRIS BACHALO

LEXICOMICS

Comic-book : « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!) désigne la bande dessinée américaine.
Creator owned : Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.
Crossover : Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.
Fill-in : Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.
Golden-Silver Age : Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).
Mainstream : Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».
One shot : Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.
Ongoing : Se dit de séries régulières, à priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.
Relaunch : Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.
Rough : Esquisses ou crayonnés.
Sidekick : Jeune équipier d'un super héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)
Spin-off : Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).
Story-arc : Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.
Storytelling : Narration, mise en scène.

34 LE HÉROS OUBLIÉ : SENTRY
Nous ne parlons pas ici du héros schizophrène enfanté par Paul Jenkins pour Marvel, mais du tout premier Sentry, celui des années 80 !

36 À CORPS ET À KREE
Miss Marvel revient au premier plan. Mais la carrière de la super-héroïne n'a pas été un long fleuve tranquille : Wonder Woman de Marvel ou pseudo-mutante, elle est passée par tous les stades...

40 ENTRETIEN AVEC CHRIS BACHALO
Très apprécié des fans, Chris Bachalo est de ces créateurs à la modestie incroyable. Il n'est pas incolore pour autant. Et lorsqu'il parle comics, il sait aussi balancer !

44 BANDE DESSINÉE : SUPERMAN
En exclu pour vous, un épisode de Superman inédit par Jeph Loeb et Ian Churchill dans lequel le «grand bleu» va... Chez le psy !

68 CONTES MACABRES
Les zombies sont à la mode ! Et ils pullulent dans les comics d'éditeurs de tous poils. Vous vouliez de la viande ? Vous allez être servi...

72 PLANCHES CONTACT : ARIEL OLIVETTI
Le dessinateur argentin est un artiste complet. Il nous le prouve à travers cinq illustrations qui parlent d'elles-mêmes.

76 ENTRETIEN AVEC MIKE MIGNOLA
Venu tout récemment à Angoulême, Mike Mignola a donné pas mal d'interviews. Mais ce qu'il nous a dit... Personne ne le lui avait demandé. Entrevue «surprise»...

LE JOURNAL DU FAN
DANS CET ESPACE, VOUS TROUVEREZ TOUT CE QU'IL FAUT POUR : VOIR, LIRE, COMPRENDRE, SURFER, ACHETER ET S'INFORMER SUR LES DERNIÈRES TENDANCES EN MATIÈRE DE COMICS.

80 L'ACTU CINÉ-DVD
Côté DVD, nous avons vu le Mirrormask de Dave McKean, d'après un scénario de Neil Gaiman, sorti aux USA. Côté cinéma, le très attendu V pour Vendetta débarque et nous a conquis.

81 DAVID LLOYD : AU-DELÀ DE «V»
Il a décidé, contrairement à son compère Alan Moore, d'assurer la promo du film adapté de son œuvre. Mais David Lloyd a aussi une nouveauté à montrer, Kickback. Il nous en parle...

82 X-MEN 3 : LA PREUVE PAR L'IMAGE
Le dernier volet (à ce qu'il paraît), des aventures ciné des X-Men s'apprête à envahir les écrans le 24 mai. Nous avons voulu savoir à quel point les scénaristes s'étaient inspirés des comics.

84 ANIMATION : PLUS DE FF
Nous vous avions présenté en avant-première, le dessin animé Fantastic Four réalisé par les français de MoonScoop. Et bien maintenant... Ils parlent ! Qui ? Leurs concepteurs, pardi.

86 CONTRÔLE D'IDENTITÉ
Découvrez le monde doré de Christina Strain.

87 ALTERNATIVE COMICS
Rick Veitch livre sa vision du 11 Septembre 2001.

88 CULT CORNER
L'actualité des goodies. Avec cette fois, le plein de statues.

89 PLACE NET
Les meilleurs sites du web pour vous permettre de tenir entre deux Comic Box.

90 MATCH DE BOX
Izod et Zemo répondent à toutes les questions. Avec en prime, vos dessins !

92 GUIDE DE LECTURE
Un petit aperçu de quelques titres accrocheurs du moment. Album, kiosque ou VO, il y en aura pour tout le monde.

94 DERNIÈRES NOUVELLES
Les derniers potins du monde des comics.

98 DR PSYCHO
Tous contre les machines ? Le bon docteur va vous démontrer comment elles «pètent les plombs» dans les comics !

RETOUR AU BERCAIL

CE PRINTEMPS, MARVEL ACCUEILLE SES FILS PRODIGUES ! LA FORMULE EST UN PEU OUTRANCIÈRE, MAIS LES COMICS LE SONT SOUVENT. CELA DIT, LA VAGUE DE TALENTS QUE VIENT DE RECRUTER LA MAISON DES IDÉES A COMME UN AIR DE DÉJÀ LU. ET POUR CAUSE, AU-DELÀ DU SIMPLE COUP MARKETING QUI CONSISTE À RAMENER AU BERCAIL UN CERTAIN NOMBRE DE DESSINATEURS AYANT TRAVAILLÉ CHEZ ELLE (J. SCOTT CAMPBELL, JOE MADUREIRA, HUMBERTO RAMOS, MARC SILVESTRI...), MARVEL ASSURE SON AVENIR.

En 1992, les fondateurs d'Image Comics ont clairement hypothéqué l'avenir créatif de Marvel. Les grands dessinateurs de la firme partant d'un coup fonder un autre studio (emportant au passage un certain nombre de leurs poulains avec eux), laissent Marvel exsangue. Cette dernière résiste du mieux qu'elle peut les premiers temps avant de rebondir en recrutant de nouveaux talents, comme elle a toujours procédé. Mais le mal est fait. Toute une génération d'artistes, attirés comme des mouches par la promesse de liberté d'Image, y développent leurs talents et gagnent leurs galons de superstars. Parmi eux, J. Scott Campbell (avec Gen 13 et **Danger Girl**), Mike Turner (avec Witchblade et Fathom), Joe Madureira (**Battle Chasers**), ou encore Humberto Ramos (**Crimson**). Par un effet de hasard qui n'en est pas vraiment un, tous ces artistes sont aujourd'hui chez Marvel. Comment en est-on arrivé là ? Qu'est-il arrivé à ce « désir d'avenir » et de liberté qui soufflait sur leur planches à dessin il y a dix ans ?

L'EFFET JIM LEE

En 1998, Jim Lee, fondateur d'Image, décide de vendre son studio Wildstorm (et lui avec) à DC Comics pour une somme rondelette. Après quelques années d'observation, ce dernier revient au dessin avec Batman en 2002. Succès massif et immédiat (alors qu'il faut bien dire que beaucoup l'attendaient au tournant, prédisant à tort qu'il n'arriverait pas à dessiner plus de quatre épisodes sans qu'on le remplace). Héros populaire + auteur connu = réussite assurée. Du coup, les grands studios se disent qu'il est intéressant de renouer avec les anciennes stars d'Image, le label connaissant des turbulences incessantes depuis le départ de Wildstorm et l'effondrement des ventes de Spawn. Joe Quesada, le rédacteur en chef de Marvel, est un artiste. Les créateurs font donc l'objet de toutes les attentions sous son règne. La devise de Marvel Knights, le label qui l'a propulsé à la tête de la compagnie, est de réunir des équipes créatives performantes et... Qui rapportent gros. Marvel signe donc Humberto Ramos pour **Spectacular Spider-Man** dès 2002. Mais la série n'obtient pas le succès escompté. Marc Silvestri, fondateur de Top Cow, est également l'objet de toutes les attentions et il ne se passe pas un mois sans que DC ou Marvel n'essaie de lui faire signer un projet. Marvel paraphe

toutefois un accord bilatéral avec Top Cow, d'une portée limitée : le droit pour la compagnie de Silvestri de produire des crossovers avec des personnages Marvel contre quatre épisodes de **New X-Men** avec Grant Morrison (**New X-Men #151-154**, VF : **X-Men #95-98**). Cela préfigurait, d'une certaine manière, un accord plus global (cf. encadré). Le succès rencontré par l'opération conforte Marvel dans son idée : ramener au bercail des anciennes stars de la maison crée un double événement. D'un côté, il permet de faire « des coups » éditoriaux et commerciaux, de l'autre, il assure à la compagnie la présence de dessinateurs « bankables » (sur qui on peut miser parce qu'ils rapportent), qui entretiennent l'image de Marvel. Pour les dessinateurs concernés, l'avantage est également évident puisqu'il leur permet de se refaire une certaine virginité auprès des lecteurs. Il est vrai que bon nombre de ces stars des années 90 ont surtout brillé par leur absence dans les linéaires ces dernières années ou se sont révélées incapables de mener à bien leurs séries en creator-owned, faute d'un éditeur au-dessus d'eux, les poursuivant pour qu'ils rendent leurs pages à temps. J. Scott Campbell, que Marvel vient de signer en exclusivité pour réaliser un projet **Spider-Man** avec Jeph Lœb en est la parfaite illustration. Indiscutablement doué et jouissant d'une popularité exceptionnelle auprès des fans, il n'a réussi en tout et pour tout à pondre que dix épisodes de vingt-deux pages au cours des huit dernières années. Il n'est resté dans les mémoires des lecteurs que par son activité de «cover artist», notamment –déjà- sur Spider-Man en 2000-2001.

AUTRE TEMPS, AUTRE MŒURS...

Dans les années 90, la logique entre les studios était celle de l'affrontement : Marvel vs Image, Marvel vs DC, Image vs le reste du monde... Aujourd'hui, le marché s'est resserré et tout le monde pactise. À l'idéologie, les comics d'aujourd'hui répondent par l'efficacité. « Je crée l'événement, donc je suis. » C'est un fait : Marvel et DC ne vont pas disparaître de sitôt. Pour les challengers, reste deux solutions : résister dans son coin face à des géants qui sortent de plus en plus de comics chaque mois et asphyxient les petits éditeurs dans les magasins (la méthode McFarlane), ou bien se mettre en valeur chez eux tout en gardant un pied dans le monde des indépendants. Mike Turner a emprunté cette voie avec son label, Aspen Comics, un peu malgré lui. Quittant Top Cow en 2003, Turner fonde son label en emportant avec lui sa création, **Fathom**. Mais ses anciens boss ne l'entendent pas de cette oreille. Ils attaquent tous les fondateurs d'Aspen Comics en justice. Acculé financièrement et encore balbutiant, le label ne doit son salut qu'à... DC. La firme commande à Mike Turner et Aspen une série de couvertures (pour **Flash** et **Identity Crisis**) et des épisodes entiers de **Superman** pour lui permettre de passer l'orage. Étant donné les scores conséquents réalisés par ces comics, Marvel a saisi sa chance et offert le même type de contrat à Turner (cf. p.30-33). Nul doute que le montant du chèque n'incitait pas l'artiste à refuser.

Le grand gagnant dans ces retours en cascade est bien évidemment le lecteur. Madureira sur les **Ultimates**, Campbell sur **Spider-Man**, Ramos sur Wolverine ou Silvestri sur les **X-Men**... La Maison des Idées a décidé de rassembler la génération perdue dans une sorte de dream-team afin de garder tout son attrait face à une concurrence, DC, qui n'a pas cessé de créer l'événement depuis près de trois ans. Le choc des titans s'annonce encore plus passionnant dans les mois à venir. Pour une fois, en tout cas sur le papier, quantité va rimer avec qualité.

Fabrice Sapolsky

TOP COW, FOURNISSEUR DE MARVEL POUR 36 MOIS

Ça avait l'odeur, la saveur et la couleur d'une annonce surprise, mais ça n'en était pas une. Top Cow et Marvel discutaient depuis de longs mois d'un accord portant sur un échange de bons procédés : Top Cow utilisera Wolverine, les X-Men et autres dans ses revues (leur donnant un petit coup de fouet niveau ventes à n'en pas douter) et quelques artistes du studio californien tels que Tyler Kirkham, Eric Basaldua ou, bien évidemment, Marc Silvestri, produiront des séries Marvel. Top Cow s'est engagé à fournir « clés en mains », trente comics sur une période de trois ans à compter d'aujourd'hui. Vous connaissez la chanson ? Peut-être. Il est vrai qu'il y a dix ans, Marvel « délocalisait » ses séries chez Rob Liefeld et Jim Lee pour la ligne « Heroes Reborn ». L'expérience fut controversée et de courte durée. Marvel assure qu'ici, ce sera différent dans la mesure où le contrôle éditorial et les scénarii seront réalisés par des créateurs Marvel. Seul l'artistique et la production sont externalisés. Premier à connaître la joie d'être « Marvelisé », Tyler Kirkham (**V.I.C.E**) remplace Ron Garney au pied levé pour **Amazing Spider-Man #530-531**. On murmure également que Marc Silvestri pourrait dessiner une future saga d'Ultimate, scénarisée par Brian Bendis. Il réalisera aussi dix-huit couvertures, toutes séries confondues. L'intérêt pour Top Cow est évident : relancer l'image de ses séries qui connaissent un passage difficile et générer un chiffre d'affaire additionnel sans risque. Pour Marvel, le bénéfice est également conséquent : ils peuvent ainsi augmenter leur offre de comics sans embaucher de personnel et peuvent piocher dans le personnel créatif de Top Cow sans peine. Ces derniers servant de laboratoire pour recruter les talents que Marvel lui « empruntera ». D'une certaine manière, Marvel a trouvé une parade pour vassaliser Top Cow. L'avenir dira si ce type d'accord est le seul avenir possible pour les studios indépendants. **FS**

INTERVIEW ■ J.M. STRACZYNSKI

JEUX DE POUVOIR(S)

© Marvel Characters, Inc.

SI JOE MICHAEL STRACZYNSKI EST ARRIVÉ CHEZ MARVEL "JUSTE" POUR REVITALISER SPIDER-MAN IL Y A CINQ ANS, IL A DEPUIS CONSIDÉRABLEMENT AUGMENTÉ SON PÉRIMÈTRE DE TRAVAIL AVEC FANTASTIC FOUR AINSI QUE DE NOMBREUSES MINI-SÉRIES (STRANGE, BOOK OF LOST SOULS, DREAM POLICE...). RÉCEMMENT IMPLIQUÉ DANS LA RÉFLEXION DE FOND SUR LE CROSSOVER 2005 DE SPIDEY (THE OTHER), IL A ENCHAÎNÉ EN DONNANT DE SON TEMPS POUR PARTICIPER À CIVIL WAR, LE GROS MORCEAU DE L'ANNÉE. RENCONTRE AVEC UN SCÉNARISTE MULTI-POLAIRE...

REPÈRES

> Base d'opération :
Los Angeles

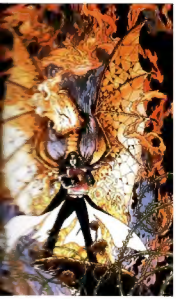
> Ses séries phares :
- Babylon V (DC)
- Rising Stars (Top Cow)
- Midnight Nation (Top Cow)
- Amazing Spider-Man (Marvel)
- Delicate Creatures (Top Cow)
- Supreme Power (Marvel)
- Strange (Marvel)
- Dream Police (Icon/Marvel)
- Book of lost souls (Icon/Marvel)
- Squadron Supreme (Marvel)

En quoi être l'un des scénaristes centraux de Marvel désormais est différent de ce que c'était il y a cinq ans, quand vous avez commencé à écrire Amazing Spider-Man ?
Ce n'est pas fondamentalement différent. En tout cas de mon point de vue. Mais je sais que Joe a tendance à me protéger de tout le côté business pour me laisser me concentrer sur l'aspect scénaristique. J'ai tendance à plus sentir l'aspect «corporate» maintenant que par le passé, mais j'ai toujours la liberté d'écrire pratiquement tout ce que je veux, sans retouches et c'est ce que j'ai toujours voulu...

Comment coordonnez-vous votre travail sur plusieurs séries simultanées ?
J'écris sur la série A jusqu'à ce que je rencontre un blocage. Alors je passe sur la série B jusqu'à ce que la solution du problème de la série A s'impose d'elle-même. Alors je repasse sur A. Puis d'un seul coup, la série C attire mon attention... Je travaille généralement sur plusieurs séries en simultané...

Y a t-il beaucoup de séminaires où les storylines de l'année sont ébauchés ?
Nous nous rencontrons tous ensemble environ deux fois par an pour délimiter les arcs et les histoires de l'année à venir, oui. C'est drôle. Et puis après ça, on conclut par un gâteau !

Mais dans ce cas-là, y a-t-il de la place pour des changements de dernière minute ?
Marvel ne m'a jamais répondu «non» pour l'instant...



Vous écrivez Amazing Spider-Man depuis 2001. Vous venez de reprendre les 4 Fantastiques et encore, je ne parle pas de vos autres projets. Quand vous proposez une série, quel est le processus ? Vous arrivez avec un concept planifié sur des années ou juste avec une idée forte de départ qui s'adaptera aux plannings éditoriaux de Marvel ?
À peu près la moitié du temps, ça se déroule dans l'autre sens. Marvel vient me trouver avec un titre ou une série et me demande si je veux tenter le coup. C'est Joe Quesada qui est venu vers moi avec l'idée de me proposer Spider-Man. Et puis ensuite, il a suggéré de s'attaquer au Squadron Supreme originel et, au fur et à mesure, aux Fantastiques et à d'autres projets. C'est comme ça que Joe travaille. C'est un entremetteur, qui cherche à réunir le bon scénariste ou le bon artiste avec le bon projet. Je crois qu'on oublie souvent de mentionner cette aptitude de Joe. On voit comment un scénariste ou un dessinateur s'en tire sur une série Marvel, mais ça suppose qu'une personne soit là au bon moment pour suggérer le bon casting et faire que ces choses se fassent. Vous pourriez avoir les meilleurs talents du monde, mais si on leur attribuait les mauvais titres, ou des séries avec lesquelles ils n'étaient pas compatibles, vous n'iriez pas très loin. L'autre moitié du temps, c'est moi qui propose à Marvel des idées de mon cru, principalement pour ce qui est des mini-séries et des projets en creator-owned. Le problème avec moi (en fait un parmi tant d'autres), c'est que je ne suis pas le meilleur vendeur quand il faut expliquer ce que j'ai en tête sur un projet. Je suis un scénariste. Je suis plus à l'aise derrière un clavier mais pas tellement dans des relations de personne à personne. Alors plutôt que perdre du temps en vaines explications, je préfère écrire les premiers épisodes, avec un synopsis de ce que j'envisage pour la suite. De cette manière, ils peuvent visualiser la série. Quand j'ai mentionné **Bullet Points**, une de mes futures séries, Joe n'était pas convaincu parce que ça sonnait comme un gros **What If**. Mais une fois qu'il a lu le premier épisode, il a pu voir que c'était bien plus profond que ça, thématiquement et structurellement parlant. C'est là qu'il a dit "OK".

Depuis que Spidey est devenu membre des Nouveaux Vengeurs, cette équipe est devenue une sorte d'entourage permanent dans Amazing. En particulier Tony Stark, qui a une sorte de rôle de mentor. Comment tout ça s'est-il mis en place ? Vous ne pensez pas que Peter le malchanceux va vite se retrouver hors-sujet, coincé entre sa top model de femme et un richissime et brillant scientifique ?
C'est Brian (Bendis) qui a eu l'idée de faire entrer Peter dans les Vengeurs. On m'a laissé le choix d'utiliser ou non la situation dans ma série. Mais j'ai tout de suite beaucoup aimé l'idée, parce que ça

nous permet d'explorer des facettes de Peter que nous n'avons jamais vraiment vu jusqu'ici. Alors j'ai même décidé d'aller plus loin que ça et de le faire emménager dans la Tour Stark avec les autres. Ça nous a donné toute une nouvelle dynamique à explorer. Et je pense que Peter est plus bénéficiaire que frustré par cette situation.

Mais l'omniprésence de Tony Stark ne risque pas de "cannibaliser" un peu Spider-Man ?

Pas du tout. Peter Parker est au cœur des histoires. La série se déroule de sa perspective. En définitive, ça raconte comment il est affecté par tous ces événements. Tony s'est parfaitement glissé dans l'intrigue, et ce, sans l'envahir. Tony se comporte comme il l'a toujours fait. La question est comment Peter va réagir et quels choix sera-t'il amené à faire. En particulier si ces choix peuvent avoir des ramifications massives pour lui et sa famille.

Étant un héros majeur de Marvel, Spider-Man est utilisé dans de nombreuses autres séries et crossovers comme House Of M ou Civil War. En tant que scénariste, comment vivez-vous l'impact que d'autres auteurs peuvent avoir sur "votre" personnage et avez-vous déjà eu du mal à intégrer un de ces changements extérieurs dans votre série ?

Intégrer tous les aspects dans l'arc lié à **Civil War** a été, en toute honnêteté, le boulot le plus difficile que j'ai fait depuis mon arrivée chez Marvel (en 2000-ndlr). Tout se passe si vite, avec tant de répercussions qui en résultent, que nous avons littéralement dû créer une feuille de route qui nous permettait à tous de savoir où nos épisodes s'imbriquaient les uns les autres avec **Civil War**. À certains moments, c'était un peu le foutoir, mais à la fin nous y sommes arrivés... Et pour cela, il faut remercier Tom Brevoort d'avoir su s'y retrouver dans tout ça.

Beaucoup de lecteurs ont été surpris par votre approche de Dr Strange. Dans certains épisodes d'Amazing, vous aviez donné quelques indices d'une histoire en continuité. Mais finalement, dans la mini, vous avez changé les origines du personnage. Pourquoi avoir eu ce besoin de rénovation et verrons-nous un jour l'autre histoire, celle qui avait été sous-entendue auparavant ?

Je n'ai aucun plan futur pour **Strange**. Pour ce qui est de l'autre histoire... Eh bien, nous verrons bien avec le temps, n'est-ce pas ?

Pourquoi avoir choisi de réinterpréter Squadron Supreme, qui était déjà une sorte de pastiche de la JLA, quand vous auriez pu créer quelque chose d'entièrement nouveau ? D'autant que vos héros ont souvent juste le nom en commun...

Marvel avait ces personnages plus ou moins dans les limbes, qui n'avaient pas servi depuis des années. Un jour, Joe Quesada m'a dit « *Bon écoute, ça ne te dirait pas de tenter le coup avec eux ?* ». J'avais adoré les épisodes originaux et j'ai décidé de les remettre au goût du jour. Oui, bien sûr, nous aurions pu inventer toute une lignée de nouveaux héros, avec de nouveaux noms, mais il y a toute une histoire liée au Squadron originel qui en dit long sur la version actuelle, parce que les deux histoires ont une trajectoire similaire... Bien que j'utilise un chemin différent pour y arriver, car il y a une situation intéressante que je veux explorer en cours de route. Les personnages de fiction sont toujours réinterprétés sur une base générationnelle. Je suis un gros fan de Shakespeare et j'ai vu ses œuvres jouées de manière consistante avec la période où elles ont été écrites, mais aussi parfois dans des interprétations plus modernes... «Hamlet» transformé en femme, «Les Deux Gentilshommes de Vérone» transposés dans le contexte de la première guerre mondiale, «Richard III» raconté dans l'Allemagne nazie. Chaque génération réinterprète l'art de façon cohérente avec l'ère du temps et c'est ce que j'ai essayé de faire avec le Squadron...

Maintenant que le Squadron devient un titre Marvel normal (il n'est plus publié chez MAX et Marvel Knights), il contiendra moins de violence et de nudité. Est-ce que vous avez réclamé le changement de ton ou cela vient-il de Marvel ? Est-ce qu'il y aura une version Director's Cut/Mature comme pour Shanna ?

Non. Il n'y aura qu'une seule version. Quant au changement, c'est quelque chose que j'ai réclamé à Marvel. Au fur et à mesure que nous avancions, je me suis rendu compte qu'il y avait moins de nudité et que le langage employé par les héros ne justifiait plus d'être ordurier. À tel point que bien souvent, il n'y avait rien dans le bouquin qui justifie la classification en MAX. À partir de ce moment... Pourquoi coller un label sur la couverture qui nous garantissait de ne pas être mis en vente dans les librairies à qui les labels adultes font peur ? J'en ai parlé à Gary Frank (le dessinateur de la série), qui était d'accord avec le principe, puis à Joe Q. Et c'est ainsi qu'on l'a fait.

En parlant de vos projets à venir, il est question d'une série où des héros du Golden Age sont propulsés à notre époque. Vous pouvez nous en dire un peu plus sur le projet et d'où vous vient l'idée ?

J'ai toujours été fasciné par Steve Rogers (Captain America), quand il est comme un poisson hors de l'eau, au moment où il débarque de la Seconde Guerre mondiale et se retrouve en pleine Amérique des années 60. Mais comment se déroulerait un bond dans le temps encore plus important, de 1942 à 2006 ? Au début, j'avais envisagé ça comme une histoire de Captain America, travaillant avec un groupe de personnages qui ont fait un saut dans le temps un peu comme il l'a fait. Mais en fin de compte, c'est devenu une histoire à part entière. J'ai vérifié avec Tom (Brevoort), qui m'a transmis une liste de personnages qu'on n'a pas vu depuis la guerre et qui étaient tous en fait des héros très intéressants... Alors j'ai écrit le premier épisode, je l'ai proposé de ma propre initiative, suivant la méthode que je vous expliquais tout à l'heure, et ils l'ont adoré. Alors on va le faire. Ce sera très «noir» et une série vraiment très étrange...

Comment déterminez-vous si une idée fonctionne ou pas pour vous ?

La plupart du temps, je me satisfais de faire quelque chose qui ne soit pas pourri : quelques fois quand vous démarrez une histoire... le premier épisode est publié, puis quand c'est le tour du deuxième, quelque chose se passe qui rend votre histoire meilleure ou qui vous fait soudain réaliser que vous avez fait une énorme gaffe dans l'épisode précédent et que c'est maintenant trop tard pour la corriger. En fait, on ne sait jamais si quelque chose va marcher ou pas jusqu'à ce que ce soit sorti...

Le nouveau costume de Spidey fait beaucoup parler de lui. Avec des changements aussi radicaux, tout le monde sait d'avance que c'est seulement temporaire. Joe Q. dit que vous êtes le seul

Ci-dessus : Silver Surfer, un album de prestige à paraître en 2007. Pour le reste, Spider-Man et les FF, les deux "régulières" de JMS sont impliquées dans le crossover Civil War. Page de droite; au centre : Bullet Points.

à savoir comment ça démarre et comment ça va s'arrêter...

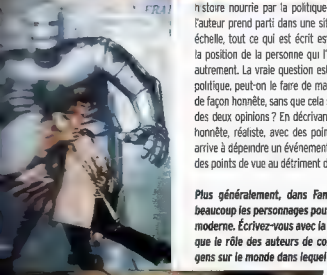
Ça commence avec l'épisode qui est sorti le mois dernier, où Tony en fait cadeau à Peter et ça se termine quand ce dernier rend le costume dans des circonstances... assez houleuses, dirons-nous.

Passons aux Fantastiques. Vous prévenez que l'équipe va se fracturer pendant que vous l'écrivez. Mais Marvel dit qu'un membre va mourir "pour de bon"... Comment vont-ils rester les Quatre Fantastiques ?

Tant qu'il y en aura quatre, ce sera encore les **Fantastic Four**. Maintenant, qui peut dire si l'identité des Quatre ne va pas changer ?

Le slogan de Civil War est «de quel côté êtes-vous ?» Est-ce que c'est une parabole politique de Marvel ? La rumeur dit pourtant que Marvel ne veut plus toucher aux poiémiques politiques ?

Il y a une différence entre faire une histoire nourrie par la politique et faire une histoire dans laquelle l'auteur prend parti dans une situation politique en cours. À grande échelle, tout ce qui est écrit est politique, puisque cela représente la position de la personne qui l'écrit, que ce soit consciemment ou autrement. La vraie question est, quand on a affaire à un vrai sujet politique, peut-on le faire de manière à représenter les deux camps de façon honnête, sans que cela se résume à réduire en miettes l'une des deux opinions ? En décrivant les pour et les contre de manière honnête, réaliste, avec des points valides, je pense que **Civil War** arrive à dépeindre un événement politique sans se faire l'avocat d'un des points de vue au détriment de l'autre.



Plus généralement, dans Fantastic Four, Mark Waid, utilisait beaucoup les personnages pour illustrer des questions du monde moderne. Écrivez-vous avec la même philosophie et pensez-vous que le rôle des auteurs de comics est de faire s'interroger les gens sur le monde dans lequel ils vivent ?

Je suis plus ou moins en train de me faire un avis là-dessus. J'ai voulu commencer sur les FF avec des aventures très accessibles, contenant quelques sous-entendus un peu plus larges, et puis avancer à partir de là. Donc, oui, je vais insister de plus en plus sur cet aspect au fur et à mesure de notre progression.

Le prochain gros événement pour les FF est annoncé avec une couverture montrant... Le Docteur Fatalis s'emparant du marteau de Thor. Quelle est l'histoire derrière ça ?

Je pensais que ça aurait l'air cool...

Quoi qu'il en soit, Fatalis est revenu. C'est aussi le personnage que vous avez représenté en train de pleurer dans les ruines du World Trade Center dans Amazing Spider-Man #36. Après cinq ans de « guerre contre la terreur », il semble pourtant qu'il soit impossible d'écrire Fatalis comme avant le 11 Septembre ? Ne serait-il pas un peu plus du côté des terroristes ?

Je ne pense pas que Fatalis soit du côté de quiconque, en dehors du camp de Fatalis lui-même. Je ne pense pas que ça ait jamais changé ou que ça changera.

Thor a été un souci pour Marvel ces dernières années. D'où pensez-vous que viennent les problèmes qu'a pu connaître la «Maison des Idées» pour lui trouver une place dans son univers récemment ? Le polythéisme n'est plus aussi populaire que dans les années 60 ? (rires)

Le problème avec Thor (mais c'est aussi, paradoxalement, l'avantage de Thor), c'est qu'il est un anachronisme. Dès le moment où il montre le bout de son nez dans l'ère moderne, il y a l'amorce d'une dissonance. Ce qui peut être une très bonne chose ou un truc complètement idiot, selon comment c'est exécuté. C'est vraiment une question de trouver la bonne voix et le bon équilibre pour le rendre attirant. Et c'est autour de cette question que Marvel s'est questionné ces derniers temps.

Vous avez aussi en chantier un projet titré Bullet Points, illustré par Tommy Lee Edwards. Vous nous en dites un peu plus ?

Je voulais ré-examiner l'histoire de l'univers Marvel pour voir comment il pouvait être affecté par une simple balle. Comment une balle peut avoir des ramifications au-delà de l'individu qui s'est fait tirer dessus ? Comment le monde serait-il si Gandhi, Luther King, l'Archiduc François-Ferdinand ou encore JF Kennedy, n'avaient pas été tués par la balle d'un assassin ? Combien de gosses de nos jours auraient pu grandir pour devenir les nouveaux JFK ou Gandhi mais ont été descendus par une balle perdue et qui n'ont droit qu'à deux minutes de reportages au journal télé, avant qu'on ne les oublient... Parce qu'on ne voit pas les conséquences sur le long terme.

Nous avons oublié la vraie valeur d'une vie humaine parce que nous sommes endormis par les statistiques... Alors j'ai voulu conter une histoire où une balle a été tirée un jour plus tôt qu'elle ne l'a été dans le vrai univers Marvel et montrer, sur une période de soixante ans, ce qui arrive à cause de cette balle.

Nous avons beaucoup parlé comics. Mais qu'en est-il de vos projets dans les autres médias ? On a peu vu vos travaux récents de ce côté de l'Atlantique...

Je viens de finir l'adaptation d'une histoire pour le cinéma, qui va bientôt sortir... Je finis juste la production d'un feuilleton radio en vingt épisodes pour la Canadian Broadcasting Corporation qui sera aussi diffusé sur la BBC, Radio Ireland et dans plein de pays... J'ai une série TV en cours de développement chez Touchstone. Et je viens de signer un script pour la série Masters Of Science Fiction sur ABC... Sans oublier de développer quelques projets additionnels pour Marvel. Il se passe donc beaucoup de choses. Mais tant que ça reste fun, ça vaut le coup d'être fait.

Vous travaillez sur une mini-série Silver Surfer peinte par Esad Ribic. Que pouvons-nous en attendre ? Quel est le pitch de JMS concernant l'ancien employé de Galactus ?

Aucun commentaire pour le moment...

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

LA SORCIÈRE ROUGE

HISTOIRE D'UNE FEMME AUX POUVOIRS DÉMESURÉS, QUI NE DEMANDAIT QU'UN HEUREUX FOYER... MAIS AVEC UNE HÉRÉDITÉ AUSSI CHARGÉE...

L'enfance de Wanda Maximoff, fille du tristement célèbre Magneto et d'une gitane nommée Magda, tient tout autant de Shakespeare que de Dallas. Effrayée par les ambitions dictatoriales de son mutant de mari, Magda fuit quelques semaines avant l'accouchement. Et c'est à Wundagore, domicile du Maître de l'Évolution, qu'elle met au monde Wanda et son frère jumeau Pietro, avant de les abandonner aux bons soins de la vache humanoïde Bova. Cette dernière se révèle une nounou tellement excellente qu'elle présente qu'un environnement digne de l'île du Dr. Moreau n'est pas le meilleur cadre pour élever des enfants en bas âge. Elle leur trouve donc des parents adoptifs : Django et Mayra Maximoff, un couple de bohémiens de la région. La petite famille vit dans la joie et la bonne humeur quelques années durant. Une accalmie toute relative, puisque les villageois locaux attaquent un jour leur camp en représailles d'un vol de pommes. Heureusement, entre-temps, les jumeaux se sont découverts des pouvoirs et l'hyper-vitesse de Pietro leur permet de s'échapper sans trop de difficultés. Les deux adolescents restent néanmoins marqués par la brutalité de cette séparation. Un épisode à l'image de la relation que Wanda entretiendra toute sa vie avec la Famille : difficile et traumatique.

Quelques années plus tard, alors qu'elle soupçonne à peine son pouvoir d'affecter les probabilités, Wanda démarre accidentellement un feu. Cela ne manque pas de provoquer l'opprobre populaire (pensez donc, une mutante, gitane de surcroît...), et Pietro et elle ne sont sauvés que par l'intervention providentielle de Magneto. Suite à cela, ils rejoignent la Confrérie des mauvais mutants, au sein de laquelle ils sont ravalés au rang de larbins du patron, sans qu'aucun des trois ne soit au courant de leurs liens de parenté. À la première occasion, ils se font la belle et rejoignent les Vengeurs en même temps qu'Oeil-de-Faucon, au grand dam du public pas franchement ravi de voir ces criminels notoires intégrer leur équipe favorite. Néanmoins, le temps aidant, Wanda gagne ses galons d'héroïne. Son entraînement auprès de la sorcière Agatha Harkness fait d'elle un des éléments les plus puissants du groupe. Ses minaudages successifs auprès d'Oeil-de-Faucon, de Captain America et Wonder Man, renforcent son intégration au sein de cette « grande famille » que sont les Vengeurs. Mais c'est finalement l'androïde Vision qui remporte ses faveurs. En habituée des polémiques et de la discrimination, elle n'hésite pas à franchir le pas et à devenir la première humaine à épouser un robot ! Mieux, elle utilise sa magie pour leur permettre de concevoir des enfants. Et neuf mois plus tard, naissent Thomas et William. Heureux, le couple se retire même un temps des Vengeurs. Ressortis de la naphtaline pour la fondation des Vengeurs de la côte Ouest, les tourtereaux s'apprêtent à traverser une épreuve insurmontable. Wanda se trompe que les enfants ne sont pas réels, mais matérialisés par ses pouvoirs. Logiquement bouleversée, Wanda perd tout repère, voit son couple voler en éclats et s'égare dans une alliance temporaire avec Magneto. Lorsqu'elle « revient à elle », Agatha Harkness lui fait temporairement oublier le souvenir de ses enfants et Wanda peut se consoler dans le travail, en assurant la direction de l'éphémère équipe Force Works (un revamp des Vengeurs de la côte Ouest).

Elle réintègre les Vengeurs suite aux événements de Heroes Return et à des manipulations de Morgane Le Fey, qui tente de détourner son pouvoir à des fins personnelles. Secourue, elle réalise que sa magie a des origines bien plus chaotiques qu'elle ne le pensait et décide d'explorer plus avant le côté gitan de sa personnalité. Le retour de la Vision et de Wonder Man la replonge dans un triangle amoureux digne de ses débuts et tout semble se passer paisiblement. Mais il faut se méfier de l'eau qui dort ! Profondément blessée par le souvenir de ses enfants, elle s'enferme progressivement, et à l'insu de tous, dans une réalité illusoire construite par ses pouvoirs. La collusion de cette dernière et du monde réel est catastrophique et provoque la fin des Vengeurs, ainsi que la mort de plusieurs d'entre eux (tout cela étant relaté dans *Les Vengeurs : La séparation*). Cette crise schizophrénique prend fin lors d'un affrontement avec Dr. Strange, dont la conclusion plonge Wanda dans le coma. Son père Magneto décide alors de l'emmener en convalescence à Genosha auprès de Charles Xavier, où elle se trouve actuellement. Malheureusement pour elle, sa survie n'a pas fait que des heureux parmi les têtes pensantes du Marvel Universe. Rendez-vous dans *House of M* pour connaître le destin de cette « femme au foyer (des plus) désespérées »...

Antoine Maurel

House of M, Panini Comics, en kiosques.

BON DE COMMANDE
(à découper ou à photocopier)

095

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
DIP/COMIC BOX, 18/24 quai de la Marne, 75164 Paris Cedex 19 (tél : 01 44 84 85 29)

NOM _____ PRÉNOM

ADRESSE

_____ CODE POSTAL

VILLE _____

PAYS _____

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX** et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27€

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX et à MAD MOVIES** et je choisis l'offre groupée avec 35% de réduction, soit 17 numéros pour 57,50€**

☐ Oui, j'habite les DOM-TOM ou l'étranger et je m'abonne à COMIC BOX, soit 6 numéros pour 35 €

☐ Je souhaite commander MAD MOVIES HS SPECIAL COMICS en ____ exemplaire(s) à 9,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#1 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#2 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#3 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#4 en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#5 (couv. Watchmen) en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

☐ Je souhaite commander COMIC BOX#5 (couv. Aspen) en ____ exemplaire(s) à 7,50 € pièce*

*PORT COMPRIS. OFFRE VALABLE EN FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT. DOM-TOM ÉTRANGER 11,50 € (MAD MOVIES HS), 9,50 € (COMIC BOX#1).
** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT. JUSQU'AU 31/05/2006

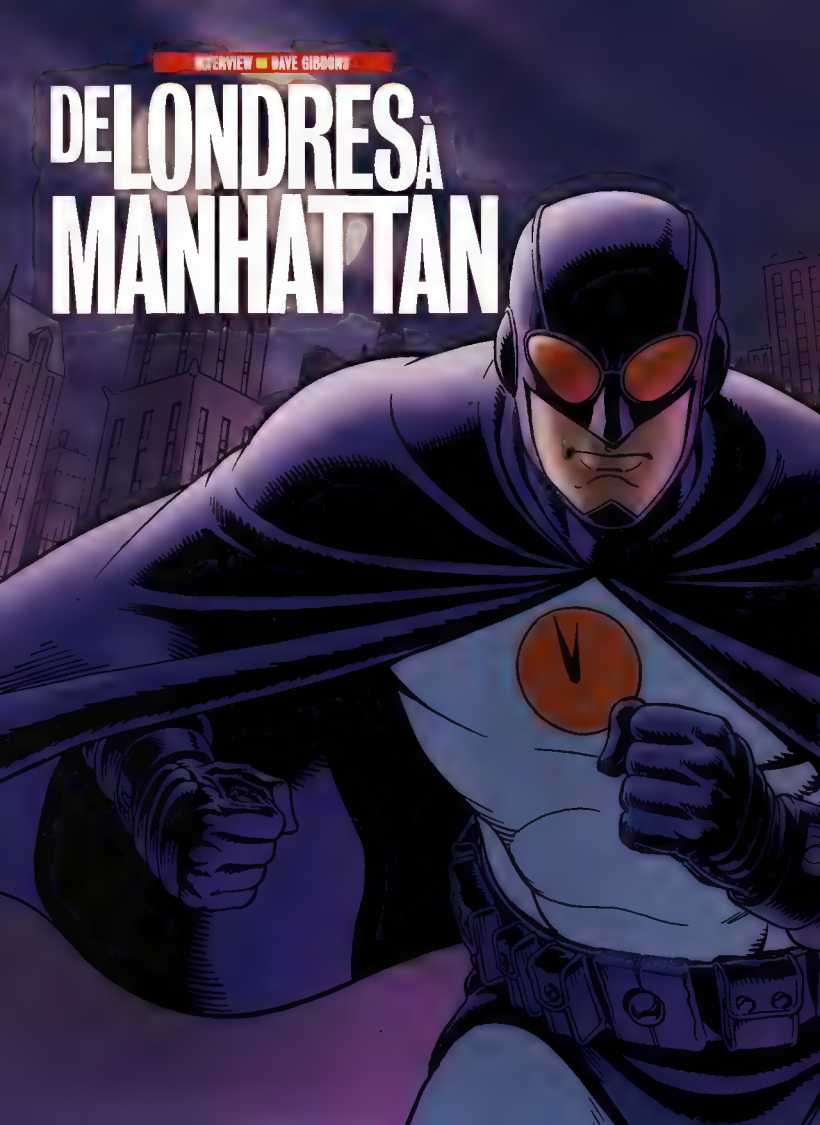
Je règle mon abonnement
☐ par chèque bancaire ou postal. Libeller à l'ordre de CPF/COMIC BOX
☐ par carte bancaire n° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration | | | | |
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature. | | |

Date et signature obligatoires

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

INTERVIEW ■ DAVE GIBBONS

DE LONDRES À MANHATTAN



DAVE GIBBONS EST UN HOMME DISCRET. MAIS SES ÉTATS DE SERVICES PARLENT POUR LUI. SA CONTRIBUTION AUX COMICS EST GIGANTESQUE ET SON ASSOCIATION AVEC ALAN MOORE OU FRANK MILLER A DONNÉ DES CHEFS D'ŒUVRES INSCRITS AU PANTHÉON DU GENRE, À COMMENCER PAR LES WATCHMEN. ALORS QU'IL ENTAME UNE NOUVELLE PHASE DE SA CARRIÈRE CHEZ DC AVEC LES GREEN LANTERN CORPS, NOUS AVONS PASSÉ UN LONG MOMENT AVEC UN DE CES CRÉATEURS QUI ONT REDÉFINI LES COMICS DEPUIS VINGT ANS. INTERVIEW FLEUVE...

REPÈRES

› Base d'opération :
Royaume-Uni

› Ses séries phares :
- 2000 AD magazine's Rogue Trooper
- Green Lantern (DC)
- Superman (DC)
- Watchmen (DC)
- Martha Washington (Dark Horse)
- Batman vs Predator (sorti chez Dark Horse)
- Just Imagine Stan Lee... Green Lantern (DC)
- The Originals (DC)
- Captain America (Marvel)
- Green Lantern Corps (DC)

A gauche : Le Gardien oublié ? Non, un héros hybride entre Dark Knight et Watchmen que Dave Gibbons a créé pour une couverture de Digital Creative Arts.

Ci-dessous : Parmi les personnages que l'auteur a créé pour 2000 AD, Rogue Trooper, l'un des plus célèbres héros de la revue.

La première fois que vous avez travaillé sur Green Lantern, c'était au début des années 80. Aujourd'hui, vous écrivez le Green Lantern Corps. Qu'aimez-vous dans cet univers, et comment a-t'il évolué, selon vous, ces 25 dernières années ?
Et bien... Green Lantern est un personnage avec lequel j'ai grandi.

Vous aimez Gil Kane ?
Oui, bien sûr, Gil Kane, particulièrement lorsqu'il était encré par Murphy Anderson. Les premiers comics **Green Lantern** étaient très difficiles à se procurer en Angleterre, et donc je voulais ardemment savoir de quoi **Green Lantern** parlait. Et de tous les héros DC, c'était celui qui avait l'atmosphère la plus « Science Fiction ». J'ai vraiment aimé les dessiner, parce qu'on pouvait vraiment y faire de la bonne science fiction. Ça ressemblait plus à de la science fiction qu'à des histoires de super-héros. Et ce qui est intéressant, c'est que lorsque j'ai fait **Watchmen**, mon principe de base a été de considérer **Watchmen** non pas comme une histoire de super-héros, mais comme une histoire de science fiction se déroulant dans un univers alternatif. J'ai toujours beaucoup aimé le concept de la science fiction.

Green Lantern Corps: Recharge

Donc en fait, vous dites que Watchmen pourrait être une sorte de version science fiction de la JLA ?
Oui, si vous voulez. En tout cas, ce fut une rupture, une révolution dans ma manière de penser. Ce ne sont pas des super-héros, c'est un univers alternatif dans lequel les choses se sont déroulées autrement. Et ils mettent ces costumes, ces tenues. Contrairement à l'univers DC, où ce sont des histoires de super-héros qui peuvent avoir un élément de science fiction, ici ce n'est pas la même chose. Ça peut paraître infime, mais en fait, quand on y pense, cela fait toute la différence. Si nous pouvions revenir à **Green Lantern**...
Alors que je faisais les **Green Lantern Corps**, j'ai fini par passer au titre principal, le **Green Lantern**. Et malheureusement, celui-ci ne contenait pas beaucoup de cette dimension science fiction que j'adorais, et plutôt que de se dérouler sur la planète Oa, ou aux confins de la galaxie, tout paraissait se passer dans un parking où Hal Jordan se disputait avec sa petite amie, ce qui n'était pas le genre de choses pour lequel j'avais signé.
Mais peu importe... Plusieurs années après, Dan DiDio m'a suggéré d'écrire et de dessiner **Green Lantern Corps**, et j'ai accepté, parce que c'était une chance pour moi de refaire quelque chose de mainstream/grand public, tout en gardant le contrôle de mon travail, ce qui ne gâchait rien, j'aimais beaucoup le concept. C'était proche de ce que j'avais aimé à l'époque où je dessinais **Dr Who** : des personnages récurrents, mais des aventures pouvant se dérouler n'importe où, ce qui assurait des décors et des histoires toujours différentes et originales. Donc j'ai signé. C'était il y a quelques années déjà... Puis DC a mis en place cet énorme crossover, ce qui a posé quelques problèmes par rapport aux **Green Lantern Corps**, qui ont été mis en attente. Puis nous avons pensé reproduire le format qui avait si bien marché lors du revival de **Green Lantern**, vous savez, une mini-série qui rétablit les personnages, et ensuite commencer une série régulière. Voilà pourquoi on a fait **Recharge**. Et ensuite ça a encore changé (rires). Il a été décidé qu'au lieu de dessiner **Recharge**, je dessinerai la série régulière, mais en fait... C'est un peu une exclusivité que je vous fais, en fait, je ne vais pas dessiner le début de la série régulière.

Ah non ?
Non. Je ne commencerai qu'au numéro quatre. C'est encore un problème d'emploi du temps... Un vrai cauchemar. Il aurait fallu que j'écrive et dessine le numéro un, tout en écrivant le numéro quatre pour un autre artiste (Patrick Gleason), avant même que j'aie pu écrire le numéro trois. Donc nous avons inversé. Nous allons alterner, peut-être en faisant des arcs de trois ou quatre numéros.

Quels sont les secrets de fabrication de cette série Green Lantern Corps ? Aviez-vous un plan à suivre, du point de vue de l'histoire ? Êtes-vous inquiet à cause d'Infinite Crisis ? Vous a-t-on interdit d'utiliser certains personnages ?
Non. Avec **Recharge**, c'était plus une question de présenter à nouveau les personnages principaux, et bien que l'action prenne place dans l'univers d'**Infinite Crisis**, il n'y a pas eu de réelle interaction avec **Infinite Crisis**, mis à part quelques **Green Lanterns**. Mais en fait, entre la fin de **Recharge** et la série régulière, il y a ce **One Year Later** (un bond d'un an dans le temps). Donc lorsque nous revenons aux **Green Lantern Corps**, avec le numéro un de la série régulière, il y a eu beaucoup de changements. Oa est un endroit très différent, les Green Lanterns que l'on a connu débutants sont désormais des Green Lanterns confirmés, Guy Gardner a rempli son rôle de fauteur de troubles pendant toute une année, il a besoin de vacances... En fait, on m'a donné carte blanche pour faire ce que je veux avec ce titre.

Qu'elle soit intimiste (comme les Originals, ci-dessus) ou clinquante (Dan Dare ou les Ro-Busters ci-dessous), Dave Gibbons est un passionné de science-fiction dans toutes ses formes...

Ne me dites pas que Guy Gardner est votre incarnation/voix dans la série !

En quelque sorte, si ! (rires) Il peut être un héros. Il représente - du moins je l'espère - à la fois le meilleur et le pire de l'humanité. Et ce n'est pas un gentil banal, à la mâchoire carrée, comme Hal Jordan a pu l'être. Je pense que Guy fonctionne très bien dans le cadre d'une série qui se déroule dans l'espace. J'essaie de tout ramener aux personnages, afin que lorsque l'un de ces Green Lanterns se retrouve en danger, nous nous inquiétions pour lui, même si c'est un alien des plus bizarres. C'est sur ça que je m'amuse beaucoup. Et j'espère que les lecteurs s'amuseront aussi.

Parlons un peu des Originals, qui ont été publiés en France il y a peu. Cela se déroule dans une sorte de futur rétro. Pourquoi n'en avez-vous pas fait une histoire se déroulant totalement dans les années 60 ?

Il y a plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, **The Originals** est un titre très autobiographique. Et lorsqu'est venu le moment d'écrire et de dessiner quelque chose, j'ai voulu me lancer sur un projet qui me passionnerait réellement. C'est pour ça que j'ai choisi ce sujet en particulier. Je savais, du moins j'avais le pressentiment, que cela ferait un bon comic-book. Mais quand j'ai dû choisir l'époque à laquelle l'action se déroulerait, j'ai réalisé qu'il me faudrait faire beaucoup de recherches... Cela ne me dérange pas en soi, mais j'ai vite réalisé que ça serait un cauchemar de s'assurer que les voitures, les vêtements, etc, soient à la fois reconnaissables et correspondent à l'époque... Alors que ce que je recherchais, c'était l'ambiance de l'époque plus qu'autre chose. Ce qui m'est aussi apparu comme évident, c'est que la première fois que j'ai rencontré un Mod dans les années 60, avec ces fringues géniales, ce scooter avec ses rétroviseurs, son chrome, etc, cette vision fantastique m'a scotché. C'était comme s'il venait d'un monde futuriste. Mais aujourd'hui, ça tomberait un peu à plat, à cause de l'avancée technologique, et tout le reste. Donc ce que je devais faire, c'était montrer quelque chose d'aussi extraordinaire pour les gens d'aujourd'hui que ce que j'avais vu à l'époque... J'ai résisté à la tentation de faire quelque chose de totalement futuriste, pour en faire quelque chose à la Jack Kirby...

Green Lantern Corps: Recharge

Vous vouliez dire la manière dont vous envisagiez le futur à l'époque ?

Oui. Et je voulais vraiment conserver ce sentiment d'après guerre, qui était essentiel à l'atmosphère d'alors. Nous étions la première génération de gamins à avoir de l'argent à dépenser pour notre plaisir, c'était la première fois qu'il y avait une culture jeune, avec la musique, etc... Avant cela, nous n'avions qu'une version « light » de la culture de nos parents. Et cela me semblait être la meilleure manière de capturer l'esprit de cette époque... Et il y avait un excellent film nommé **Quadrophonia**, qui était plutôt précis sur l'époque.... Je ne voulais pas que mon travail ressemble exactement à **Quadrophonia**, je voulais qu'il ait un élément supplémentaire qui le placerait au-dessus, et en ferait quelque chose de plus intéressant encore.

Est-ce que The Originals aura une suite, un spin off ? Vous pourriez le faire dans les années 70 ou 80, par exemple...

En fait, j'avais eu une idée... Mais d'abord, il faut préciser que **The Originals** m'a pris très longtemps à le réaliser et comme c'était un projet très personnel, ce fut une sorte de thérapie pour moi. Je l'ai pris très sérieusement, à la fois à un niveau professionnel et émotionnel... et je ne me relancerai pas dans un tel projet tout de suite. Mais j'ai eu une idée pour la fin de vie de ces personnages. J'avais un travail à l'époque que je faisais le week-end et pendant les vacances; je travaillais dans un hospice pour personnes âgées. Et j'y ai eu tellement d'expériences enrichissantes, à un âge si jeune... Un aperçu de l'autre extrémité de la vie, en quelque sorte... un de mes amis, un écrivain, me disait récemment "*Dave... tu devrais écrire dessus, c'est du matériel excellent, vraiment excellent...*"

J'y ai un peu réfléchi, et j'ai eu cette idée d'une histoire traitant des mêmes personnages, mais en fin de vie. Et ensuite j'y ai encore réfléchi, et étant moi-même... disons en milieu de vie... je me suis dit que ça pourrait être aussi intéressant. Je trouve que ça pourrait faire un contraste enrichissant, et ça me permettrait de revenir sur tout ce qui s'est passé avant...

Parlons un peu de Watchmen.

(amusé) D'accord

On a dû vous le demander souvent, mais comment vous êtes-vous retrouvé sur ce projet ?

Vous savez, j'ai souvent essayé de m'en rappeler le plus exactement possible... En bref : Alan et moi nous nous connaissons depuis très longtemps, nous avions collaboré sur **2000 AD**, et nous nous connaissions donc suffisamment pour savoir que nous étions sur la même longueur d'onde. Nous avions des passifs relativement identiques, bien que nous n'ayions pas du tout le même style de vie... Nous avions connu des débuts assez similaires, et nos goûts étaient semblables...

Sauf que vous avez les cheveux plus courts.

(rires) Oui, tout à fait. Si vous préférez, Alan est un hippie, je suis un Mod. Ce n'est pas pour cela que nous ne pouvons pas être amis.

(rires) Tout à fait.

Peut-être que s'il avait porté une veste en cuir et chevauché une moto, ça aurait été plus problématique. Enfin... j'ai commencé à travailler pour les USA avant Alan, et en fait, c'était la période durant laquelle j'étais assez mécontent de mon travail sur **Green Lantern**. Alan et moi avons alors commencé à parler d'un projet commun, et Alan m'a fait quelques propositions pour les **Challengers of the Unknown**, que j'ai encore quelque part, dans une boîte. Ça serait plutôt intéressant de les ressortir et de voir ce que ça donnait... L'histoire était assez similaire à celle des **Watchmen** : l'univers DC tout entier, des meurtres, et tout et tout.... Nous l'avons proposé à DC, mais ils ont dit qu'ils avaient

déjà promis les **Challengers** à quelqu'un d'autre, et que nous ne pouvions pas le faire. Alors nous avons proposé une autre idée, une formidable histoire pour le Martian Manhunter, mais encore une fois, on nous a dit que quelqu'un d'autre était déjà dessus... Et enfin, j'ai reçu le fameux coup de téléphone de Len Wein, qui disait "*J'essaie de joindre ce scénariste du nom d'Alan Moore, j'ai lu quelques uns de ses travaux dans* Warrior Magazine, *et je pense qu'il serait parfait pour* Swamp Thing." Donc j'ai transmis le numéro d'Alan. C'était le tout début.

Watchmen
"AT MIDNIGHT, ALL THE AGENTS..."
Created by ALAN MOORE writer & DAVE GIBBONS illustrator & letterer
JOHN HIGGINS colorist
LEN WEIN editor

Et comme par hasard vous aviez son numéro...

Et donc il a commencé sur **Swamp Thing**. Évidemment, DC a réalisé qu'il était très talentueux, notamment avec **MarvelMan**, qui est devenu **Miracleman**... Ils lui ont demandé de remettre au goût du jour les personnages de Charlton, qu'ils avaient racheté, et je ne sais plus comment je l'ai appris, mais je l'ai appelé, en lui disant que j'étais intéressé, et que je n'allais plus faire **Green Lantern** très longtemps. Alors il s'est exclamé : "*Bien sûr, tu serais parfait pour ça !...*" puis, comme j'étais invité par DC à la convention de comics de Chicago... En fait, il y a une nuit dont je me souviens parfaitement, parce que tout s'est alors mis en place. DC avait organisé une soirée, et j'y ai rencontré Julie Schwarz, qui m'a dit : "*Dave, quand est-ce que tu dessineras* Superman *?*" Je lui ai répondu que c'était quand il voulait, puisque c'était en quelque sorte mon rêve!!l'éditeur de mon comic préféré me demandant de dessiner mon personnage préféré ! Et donc il m'a dit que c'était quand moi je le désirais. Alors je lui ai demandé qui l'écrirait, et a répondu "*celui qui voudra*" .J'ai alors proposé Alan Moore, et il m'a répondu "*Oui, d'accord, arrange-toi pour l'avoir.*"

Alors j'ai fait à peu près cinq mètres, jusqu'à l'endroit où se tenait Dick Turner, et je lui ai dit : *Dick, cette série que fait Alan Moore, j'aimerais vraiment la dessiner. Et Alan est au courant, il est d'accord.*" Il m'a répondu : "*Ok, vas-y.*" Et ça s'est fait comme ça. La soirée la plus importante de ma vie. En revenant à New York, j'ai appelé Alan, je lui ai dit que j'allais dessiner **Watchmen**, et je lui ai demandé si il voulait faire un **Superman**. Il m'a bien entendu répondu que ce serait génial...

Étiez-vous aussi un fan des personnages de Charlton qui ont servi de références, ou bien est-ce qu'Alan vous en a décrit les grandes lignes ?

Je connaissais évidemment les personnages de Charlton, mais je ne dirais pas que c'étaient mes personnages favoris. Il faut avouer qu'ils étaient très dérivés des versions « allégées »... Mais ce qui s'est produit, c'est que le fait de ne plus pouvoir utiliser ces personnages s'est avéré en fin de compte très libérateur. Alan avait déjà fini un scénario qui utilisait ces personnages, et nous nous sommes aperçus que ce que nous avions, était un groupe d'archétypes. Nous avions le savant cosmique, Dr Mannattan, nous avions Niteowl, le riche playboy qui chasse le crime à ses heures perdues, Rorchasch, le vilitgante, nous avions donc ces archétypes, qui nous permettaient de faire une histoire touchant à tous les aspects des histoires de super-héros. -

Alan n'avait pas de nom pour le Niteowl. Il avait eu l'idée des **Watchmen** à 14 ans, cette idée des super-héros se faisant assassiner, et des personnes traquant le responsable. Et moi, de mon côté, lorsque j'avais 14 ans, j'ai créé un personnage appelé Niteowl, épelé N-i-t-e, ce qui a tout de suite plu à Alan, parce que ça faisait très pulp. Donc mon personnage a intégré les **Watchmen**. Et en fait, le costume du Niteowl Golden age, c'est celui que j'avais dessiné à 14 ans. (rires)

Donc c'est aussi votre âge d'or, en quelque sorte...

Oui... Il a l'air encombrant, gênant, et assez primitif. Il est franchement stupide. (rires) Donc oui, j'étais assez familier avec les personnages, mais le fait qu'on puisse créer nos propres personnages était cent fois mieux.

En effet. Pardonnez moi l'expression, mais Watchmen est une graphic novel très « graphique ». Toutes ces ellipses, ces smileys... comme sur la planète Mars. Vous avez dû utiliser beaucoup de références pour créer la série. Vous avez même créé un parfum, et une marque de cigarettes... qu'est-ce qui vous a inspiré?

Quand nous avons commencé **Watchmen**, Alan avait déjà le gros de l'histoire, les personnages, etc... Mais quand est venu le moment de définir ce monde alternatif, je me suis dit que le Dr Manhattan avait la capacité de créer des éléments chimiques. Et j'avais lu quelque part que la seule chose qui nous empêchait d'avoir des voitures électriques était qu'elles utilisaient du Lithium, élément qui est rare. Donc j'ai pensé que Dr Manhattan pourrait produire du Lithium, et donc qu'on aurait des voitures électriques. Et puis pareil pour la mode, le fast food, etc... les comics, et je me suis dit « des pirates, peut-être ». Je suis parti d'un point de vue culturel, et puis Alan a repris cette idée de pirates et l'a poussée beaucoup plus loin que je ne l'aurais imaginé... Des choses comme le visage souriant sur Mars, ça a découlé de mes recherches, parce que je savais qu'il fallait que je dessine Mars, et quand j'ai pris un livre sur Mars – c'était avant Google, bien sûr - je suis tombé sur ce visage souriant... Il y a eu beaucoup de coincidences heureuses sur **Watchmen**. Des choses sur lesquelles on tombait par hasard, comme si quelqu'un nous montrait ce que nous devions faire... Pour Mars, oui, j'ai fait beaucoup de recherches pour m'assurer que Mars ressemble à Mars, mais encore une fois, comme c'était un univers alternatif, on pouvait se permettre de ne pas non plus être fidèle dans les moindres détails, on pouvait se permettre de rendre les choses très légèrement différentes, ce qui donne une atmosphère intéressante, légèrement hallucinée, déstabilisante, vous voyez...

Ci-dessus : Une couverture de Gibbons pour le Zenith de Grant Morrison. Une autre de sa première période sur Green Lantern et enfin Rogue Trooper tel qu'il apparaissait dans 2000 AD.

En haut : Gibbons en cover-artist de Warrior, l'illustré anglais dans lequel sont apparus V For Vendetta, MarvelMan...

Ci-dessous : dans les 90's, Moore et Gibbons ont relancé ensemble le Spirit dans de nouvelles aventures....

Lorsque la série s'est terminée – et vous saviez probablement que vous n'alliez plus y revenir – aviez-vous imaginé que ça deviendrait une telle référence ? Et dans un sens, n'est-ce pas frustrant, avec du recul, de savoir que cette série n'aura jamais d'avenir ?

Oui... la seule chose que nous avions envisagé était les **Minutemen**, c'est-à-dire une histoire du Golden Age dans le même univers, où nous aurions pu faire la lumière sur certaines choses que nous avions juste effleurées... Mais nous ne l'avons jamais fait en fin de compte. Ça aurait pu être intéressant, une de ces histoires dans lesquelles on sait comment ça va finir, mais sans savoir comment on y parvient. Mais pour des raisons diverses et variées, notamment Alan qui était réticent à retravailler pour DC, ça ne s'est jamais fait. Et puis nous ne voulions pas que DC confie des spin-off de **Watchmen**, comme par exemple **Rorschach's journal**, etc, à d'autres personnes... On nous a promis que ce ne serait pas le cas, et effectivement d'ailleurs, DC a tenu sa promesse. Il m'arrive de revisiter cet univers et ces personnages, par exemple lorsque vous m'avez demandé d'illustrer votre couverture, et c'est assez agréable, c'est un peu comme rendre visite à de vieux amis sans toutefois vouloir rester avec eux.

Vous étiez à DC comics durant la période 85 -86, où, rétrospectivement, vous avez été l'un de ceux qui ont écrit l'histoire en créant ce qu'on appelle aujourd'hui le Modern Age. Est-ce que le changement de ton et de manière de raconter des histoires était perceptible à l'époque ?

Comme je disais plus tôt, nous étions vraiment comme des fous qui prennent le contrôle de l'asile. Nous étions à un point de nos carrières où nous savions comment faire des comics, mais nous ne voulions pas nous contenter de refaire ce qui avait déjà été fait. Comme nous avions grandi dans le monde des comics, nous étions capable de prendre du recul, de regarder au-delà des conventions, et de vraiment voir ce qui se produisait... Un peu la même chose qu'avec **Watchmen** : si les super-héros étaient réels, à quoi ressembleraient-ils ? Mais il n'y avait pas de grand mouvement contestataire, du genre *"Brûlons tout, montrons-leur, prenons tous ces personnages innocents et traînons-les dans la poussière !"* Nous étions là, nous dirigions tout, nous n'étions plus obligés de faire ce que l'on nous disait... Mais ce devait être dans l'air du temps, puisque Frank Miller a fait son Dark Knight Returns au même moment. Alan et moi connaissions Frank à ce moment-là, mais tout s'est fait de manière indépendante, nous ignorions ce que Frank faisait, et lui, ce que nous faisions. Mais nous avons eu des inquiétudes assez similaires au travers de nos travaux à la même période. D'ailleurs, même sur un plan esthétique, nous nous dirigions dans la même direction, lui avec des pages de seize cases, nous avec des pages de neuf.

Mais je pense que ça a été mal compris, parce que même si les motivations des personnages qui deviennent des super-héros se prêtent bien souvent à une atmosphère sombre et grave, beaucoup de créateurs américains se sont dit *"Hey, c'est ça le futur, rendons tout sombre et déprimant !"* mais ce n'était pas du tout notre intention. Une chose qu'Alan et moi aurions aimé faire juste après **Watchmen**, c'est un projet ayant l'innocence de **Captain Marvel**. Parce que c'est magique. Bien sûr, on peut faire dans la demi-mesure mais les meilleurs comics du Golden Age, ceux qui étaient vraiment magiques, sont tellement détachés de notre monde qu'ils transcendent leur condition et deviennent presque mythologiques. Et il y a quelque chose de merveilleux avec cette magie. Et à l'opposé, il y a ce qui se passe si on essaie de les placer dans le « vrai monde réel ». C'est ce que nous avons fait, mais nous n'avons jamais dit que c'était la seule manière de faire, ou même que c'est comme ça que ça devait être fait. Nous disions juste que c'était un point de vue intéressant, encore inexploité.

Watchmen était exceptionnel à dessiner. Les scripts étaient si détaillés. C'était génial. Mais le truc d'Alan qui m'a vraiment soufflé, c'était **Promethea**, qui est une merveilleuse exploration d'idées magiques, de la mythologie, des choses qu'Alan et moi avions parlé à maintes reprises. Et les illustrations sont tout simplement incroyables, je ne saurais même pas comment en aborder certaines. Peut-être que les idées « magiques » d'Alan se sont manifestées dans ce titre.

Aujourd'hui, en 2006, il est étrange de s'apercevoir à quel point Watchmen ou Martha Washington sont en résonance avec la réalité de notre monde. Vous êtes une sorte de prophète !

C'est étrange, parce que j'ai passé toute cette semaine à repenser à **Watchmen** pour cette interview, la couverture de votre magazine, mais aussi à cause d'un cadeau d'anniversaire représentant Rorschach que j'ai fait pour un ami... Et à côté, Frank Miller et moi parlions de terminer **Martha Washington**. D'ailleurs, cette semaine, j'ai reçu par mail le script de l'ultime Martha Washington.

C'est un scoop !

Oui, et c'est intéressant de voir ce qui se passe dans le monde aujourd'hui, cette Pax Americana, et de s'apercevoir que cette rhétorique est réminiscente de ce qui se passait lorsque nous avons commencé **Martha Washington**. Effectivement, on a parfois presque le sentiment d'avoir été voyant. Et apparemment, même si je n'ai pas vu le film **V pour Vendetta**, c'est la même chose, et les thématiques se retrouvent dans l'actualité. La manière dont les idées vont et reviennent est assez étrange.

En parlant de ça, on connait bien les réticences d'Alan quant à l'adaptation de son travail dans un autre format. Quel est votre point de vue là-dessus ? Et sur le film avorté des Watchmen ? Ou les figurines ?

Alan et moi avons toujours été amis, et nous avons toujours eu le même avis concernant **Watchmen**. Si l'un d'entre nous refusait de faire quelque chose, alors l'autre suivait invariablement. Mais à la base, Alan et moi sommes très différents. Nous avons des idées différentes, nos positions dans l'industrie, dans la société, nos univers, sont très différents. Ce qui fait que nous n'avons pas toujours le même point de vue sur tout. D'ailleurs, ça serait bizarre si c'était

le cas. J'ai beaucoup de respect pour son intégrité, mais je n'ai pas ses problèmes à voir une de mes oeuvres adaptée. Je crois que quelqu'un a dit à Raymond Chandler "*Ces films adaptés de votre travail vont le détruire.*" Et lui de répondre : "*Non, les livres seront toujours là, sur l'étagère. Peu importe ce que les films en font.*" Et je préfère ce point de vue. Les contrats que nous avons signés à l'époque donnaient à DC le droit de faire toutes ces choses. Aujourd'hui, je ne signerais pas le même contrat.

Mais la production ne vous a jamais contacté, à l'image de David Lloyd qui fait la promotion de V pour Vendetta?

Dans un tel cas de figure, il faudrait que j'y réfléchisse. J'ai effectivement eu une réunion avec David Hayter, qui a écrit le film **X-men**, et qui est un énorme fan de **Watchmen**. J'ai lu le script qu'il a fait, qui je pense est une adaptation merveilleuse de notre oeuvre originelle. Vraiment, je n'imagine même pas que ça puisse être mieux fait. Et il est totalement sincère dans ses intentions. Je crois que les gens responsables de **V Pour vendetta** étaient eux aussi sincères dans leur démarche... Mais s'il s'agissait de faire une version vraiment miteuse de **Watchmen**, j'aurais un problème avec ça. Et dans un tel cas, il faudrait que je réfléchisse avant de savoir si je dois en faire la promotion, etc... Mais sur le principe, je suis tout à fait partant. J'ai entendu quelques déclarations de David Lloyd sur **V pour Vendetta**... Et je pense que lui et moi sommes dans une même position.

Vous partagez Alan Moore !

(rires) C'est vrai. À de nombreuses reprises, nous avons été au lit avec Alan Moore. En ce qui concerne les figurines, je trouve que ça aurait donné de très beaux objets, et d'ailleurs, ça aurait bien collé avec le comics, puisque nous y présentions des figurines... ça aurait été une jolie référence, assez ironique je pense... Ce n'est pas qu'Alan n'aimait pas l'idée de figurines... C'est avant tout une conséquence de son rapport à DC.

The Man who has everything (Superman Annual #25), une autre de vos collaborations avec Alan, est aussi devenue un classique. Il a été adapté en cartoon et a même eu une sorte d'hommage dans un épisode récent de Green Lantern. Pourquoi croyez-vous que cet Annual est si populaire, et est-ce que vous appréciez ces hommages ?

C'était un projet parfait pour moi. C'était une longue histoire de **Superman**, qui contenait tous les éléments que j'adorais quand j'étais petit... la Forteresse de la Solitude **Batman**, etc... Et parce que c'est une histoire complète, très concentrée... et les dessins... ils sont beaucoup plus grandiloquents que ce que j'ai fait avec **Watchmen**, comme ce que j'aimais, notamment dans les Wally Wood. Ajoutez à cela un grand scénariste comme Alan, un grand éditeur comme Julie Schwartz, et un grand personnage de comics comme Superman, et vous obtenez réellement un rêve devenu réalité. Et je pense que notre enthousiasme sur cette aventure s'est vraiment bien transmis.

Et c'est amusant pour moi d'ouvrir aujourd'hui un numéro de **Green Lantern**, et de voir cette fleur Black Mercy pousser sur la poitrine de GL. Je trouve que Geoff Jones en a fait une intéressante variation, très réussie. Et on m'a envoyé une cassette de l'épisode de la **JLU**...

J'ai renvoyé de suite un email à Bruce Timm pour lui dire à quel point j'étais heureux qu'il ait réussi à retranscrire l'essence de mon histoire. Évidemment, ils ne pouvaient pas conserver les côtés trop sombres - l'aspect politique, fasciste - mais ils en ont saisi l'essence. Et mon passage préféré, c'est quand ils ont repris exactement ce que nous avions fait, image et texte... C'était formidable de voir mes dessins animés et ces paroles prononcées de vive voix.

Par contre, il y avait un passage que nous n'avions pas montré, et qu'ils ont mis dans l'épisode : lorsque Krypton explose. Je me suis surpris à regretter ne pas l'avoir fait à l'époque. (rires)

Mais encore une fois, j'étais extrêmement content de voir ça, parce que c'était fait avec respect et amour du matériau d'origine. J'étais vraiment flatté. Et en plus, j'ai reçu un chèque, ce qui n'a rien gâché !

Ma dernière question portera sur Marvel. Une des dernières choses que vous ayiez fait pour Marvel était l'arc Cap Lives, dans lequel il se réveille en territoire nazi. Par rapport à Martha Washington, c'est un point de vue très différent de l'Amérique. N'est-ce pas étrange pour un auteur anglais ?

Oui... je suppose. J'ai toujours adoré **Captain America**. J'ai rencontré Stan Lee il y a assez longtemps, et bien sûr je lui ai dit à quel point j'aimais les personnages qu'il avait créé... Lui m'a dit qu'il aimait **Watchmen**, et évidemment, on a fini par faire ce que font tous les grands des comics lorsqu'ils se rencontrent... "*Ne serait-ce pas génial si...*" Je lui ai dit que j'adorerais faire un **Captain America**, il m'a dit qu'il était d'accord, que si je trouvais une idée de scénario et si je faisais les dessins, il écrirait les dialogues... Ça ne s'est jamais fait. Et l'idée de **Cap Lives** vient de là, en fait... J'étais dans un pub en Angleterre, entouré de plusieurs noms de l'industrie, dont Joe Quesada, et je lui ai parlé de mon idée. Ça lui a plu...

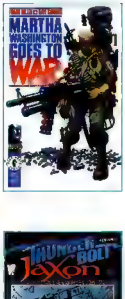
J'ai alors décidé que je n'allais pas le dessiner et l'écrire. Le costume de Captain America est très cool, mais c'est très difficile de faire fonctionner le personnage de nos jours. À moins de le traiter de façon très particulière... À l'époque de sa création, les méchants étaient les Nazis et c'était très clair. Tous ceux qui s'opposaient aux nazis étaient des gentils, même s'il est certain qu'il y avait tout autant de magouilles dans l'administration américaine des années 40, et dans leur politique étrangère. Donc porter le drapeau américain était le symbole de l'héroïsme... Et je me suis aperçu que placer **Captain America** contre les Nazis permettait d'avoir des camps très définis.

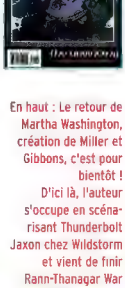
Aujourd'hui, mettre un drapeau américain sur la tenue d'un personnage poserait beaucoup plus de problèmes... Aussi je ne sais pas si je voudrais faire un **Captain America** dans un univers plus moderne... ça ne me paraîtrait pas approprié de faire une histoire satirique avec Captain America. Si on veut faire une histoire célébrant les valeurs positives de l'Amérique, liberté, égalité, justice, l'idéal américain en somme, on a **Captain America** contre les Nazis. Et si on veut montrer les failles de cet idéal, la corruption, etc, alors on a **Martha Washington**. Est-ce que ce que je dis a un sens quelconque?

Tout à fait.

Tant mieux.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky





En haut : Le retour de Martha Washington, création de Miller et Gibbons, c'est pour bientôt !
D'ici là, l'auteur s'occupe en scénarisant Thunderbolt Jaxon chez Wildstorm et vient de finir Rann-Thanagar War (ci-dessous)...

LA FOLIE DES CROSSOVERS: LA MÉTHODE MARVEL

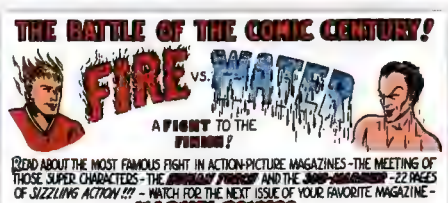
Quelque chose s'est passé ces derniers mois. Entre House Of M et Civil War, Marvel a retrouvé (ou en tout cas est en passe de retrouver), la recette « maison » de ses crossovers mythiques (ces grandes sagas dans lesquelles le ban et l'arrière-ban des super-héros est impliqué). Ce ne fut pas chose facile. Elle s'est faite au prix d'expériences parfois maladroites ou malheureuses, mais il est désormais possible d'espérer que Marvel voie le bout du tunnel en la matière et nous en donne pour notre argent.

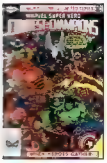
Bien que DC se targue (et dans une large mesure, à juste titre), d'être le premier univers partagé des comic-books, il serait sans doute plus exact de dire que si DC a démarré le premier, c'est à Marvel que l'on doit la notion d'un contexte commun à plusieurs séries dans lesquelles différents héros pourraient se croiser. Et ça ne date pas d'hier : en juin 1940 (**Marvel Mystery Comics #8-9**), Submariner (Namor) et le Human Torch originel se rencontraient, histoire d'en découdre une première fois. C'est là que des différences d'approches se font jour : à la même époque, quand plusieurs héros de DC se rencontraient, ils s'asseyaient pour discuter ensemble et fondaient des clubs comme la Justice Society ou les 7 Soldats de la Victoire. Chez Marvel, le crossover original de 1940 et sa recette « on se bagarre d'abord, on est amis ensuite », a servi de référence absolue.

Dans les décennies suivantes, quand deux héros Marvel se retrouvaient dans la même pièce, leur premier réflexe était de se taper dessus avant de penser à stopper leur ennemi commun, avec une constance qui frisait parfois la parodie. Cette mécanique se vérifie jusqu'à l'ère moderne, bien que les crossovers aient grandi en termes d'ampleur. Ainsi, le **Tournoi des Champions** (1982) voit diverses factions de héros s'affronter. **Secret Wars/Guerres Secrètes** (1984), dans sa foulée, a beau démarrer sur l'idée des principaux héros Marvel s'opposant aux méchants de service, quelques épisodes suffisent à ce que la faction des bons éclate, les mutants et non-mutants se divisant autour du sort de Magnéto. **Infinity Crusade** (1993) voyait les héros croyants se retourner contre les héros athées... Et cette tradition se retrouve dans une horde d'autres rencontres et crossovers en tous genres...

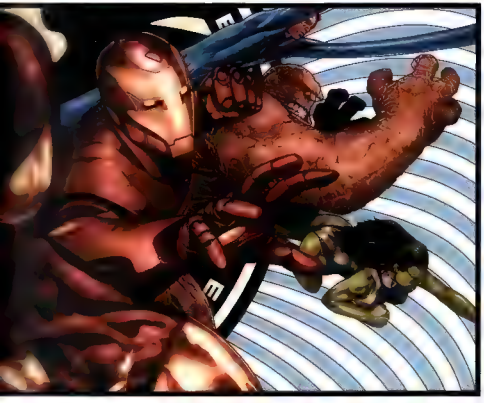
LA RELIGION DU CHANGEMENT

Cette capacité de Marvel s'expliqua longtemps par la structure même de la société, par opposition à son plus sérieux concurrent. À l'origine, DC Comics s'était construit sur deux branches différentes : National Periodicals et All-American, dirigées par des responsables (Harry Donenfield et Jack Leibowitz) qui, bien qu'associés, communiquaient peu, se considérant parfois comme des rivaux voulant faire plus de chiffre que l'autre. Et surtout, ces deux respon-


THE BATTLE OF THE COMIC CENTURY!
FIRE
VS.
WATER
A FIGHT TO THE FINISH!
READ ABOUT THE MOST FAMOUS FIGHT IN ACTION-PICTURE MAGAZINES - THE MEETING OF THOSE SUPER CHARACTERS - THE [illegible] AND THE [illegible] - 22 PAGES OF SIZZLING ACTION!!! - WATCH FOR THE NEXT ISSUE OF YOUR FAVORITE MAGAZINE -
MARVEL COMICS



sables n'intervenaient pas directement dans la production - ils n'étaient pas scénaristes ou dessinateurs. Marvel, au contraire, s'est construit autour de gens comme Joe Simon puis Stan Lee qui dirigeaient l'éditorial mais écrivaient eux mêmes pratiquement toutes les séries. Un Lee, qui éditait mais écrivait aussi au même moment les aventures des Fantastiques, des Vengeurs, des X-Men, de Spider-Man, de Hulk ou de bien d'autres encore, avait toutes les cartes pour faire ce qu'il voulait de l'univers Marvel sans qu'il soit nécessaire de coordonner trente-six auteurs différents. Si le phénomène



se diluera par la suite, ses successeurs au poste éditorial (Roy Thomas, Len Wein...), prendront soin, à défaut de tout écrire, de se réserver au moins le scénario des séries jugées comme les plus centrales à l'époque... Chez Marvel, c'était un peu le crossover permanent parce que c'était possible, parce que les scénaristes étaient aussi les éditeurs qui validaient les projets... L'évolution des histoires suivait la théorie des dominos, générant des crossovers logiques ou thématiques quasi automatiquement.

À l'inverse, on se souviendra que certains crossovers des années 90, s'ils jouaient la carte de la cohésion et du changement à tout va, n'en étaient pas très inspirés pour autant. **The Crossing** (Trahison), par exemple, a induit sa ration de changements (mort de personnages comme Iron Man, relookage de la Guêpe...), mais le moins qu'on puisse dire c'est que la qualité était partie en vacances. **The Crossing** et quelques autres productions du même cru sont l'illustration qu'un crossover seulement décidé au niveau éditorial, sans le relais et une implication réelle des créatifs, a toutes les chances de finir dans le décor. Ne serait-ce que parce qu'un certain nombre de créateurs, n'y voyant pas la possibilité d'y faire vivre leurs visions, préféreront s'abstenir ou, forcés par un contrat, y participeront à reculons. Le

crossover « par la contrainte » fait le plus souvent la part belle aux artistes de seconde main, aux scénaristes de remplacement parachutés là par défaut, qui ne restent pas pour gérer les conséquences de leur travail. En définitive, un tel crossover, malgré les changements apparents qu'il amène sur le court terme, se révèle aussi vain qu'un événement auto-contenu.

MARVEL ÉCARTELÉ

C'est dans ces années 90 que tout se joue pour Marvel, à nouveau autour de la définition du poste d'éditeur en chef : en 1994, suite à l'éviction de Tom DeFalco du poste de responsable éditorial, les propriétaires de la firme décident de ne pas le remplacer. Au contraire, ils répartissent la charge sur les cinq éditeurs (Bob Harras, Mark Gruenwald, Bobbie Chase...), qui travaillaient sous les ordres de DeFalco. Chacun reçoit la direction d'une partie des titres et des personnages, identifiés par des sous-labels. Par exemple, Harras s'occupe de toutes les séries liées aux X-Men, tandis que Gruenwald gère ce qui est pudiquement appelé les Marvel Heroes (globalement les Fantastiques, les Vengeurs et leurs séries individuelles). Cette ségrégation maladroite ne dure qu'un an avant qu'Harras (celui qui a rapporté le plus d'argent, puisqu'en charge des séries les plus commerciales), ne soit institué nouvel éditeur en chef. Cette coupure laisse cependant des traces dans l'organigramme de Marvel et instaure un système ou certaines séries ne se « parlent » pas parce qu'elles ne sont pas éditées par la même personne. Publié en 1996, **Onslaught**, projet qui avait été ébauché avant la réorganisation, restera le dernier vrai crossover global initié chez Marvel pendant presque une dizaine d'années. Les événements seront en effet la plupart du temps aussi compartimentés que les éditeurs qui les animent. En résumé, en terme d'organisation, Marvel ressemble alors au DC... de 1940 ! Un autre élément est à prendre en compte : la mort prématurée de Mark Gruenwald, jusque-là grand défenseur de la notion d'un univers vraiment partagé. Lui disparu, ses assistants prennent la relève mais ont en face d'eux des éditeurs depuis longtemps en place, qui font tout pour imposer leur « région » de Marvel, plutôt qu'un ensemble. C'est une sorte de « secret wars » interne !

La dualité au sein des éditeurs de Marvel ne s'est cependant pas éteinte à l'arrivée de Joe Quesada au poste d'éditeur en chef en 2000. Tom Brevoort (un peu l'héritier du camp de Gruenwald, partisan d'une continuité à respecter) et Axel Alonso (privilégiant plus la vision des auteurs que le respect des continuités de personnages), ont continué de porter les différences « idéologiques » de la maison sur la place publique. C'est ce qui explique (comme déjà évoqué dans Comic Box vol.2#3) qu'Ennemi d'Etat, une saga dans laquelle Wolverine bouscule un peu tout l'univers Marvel, et qui avait tout pour fournir la base à un bon gros crossover global, en soit resté au stade d'histoire peu ou mal référencée dans les autres séries.

Pendant ce temps, où était passée la recette des crossovers à l'ancienne de Marvel ? Elle était... Chez DC, qui se l'est appropriée pour des séries comme **Identity Crisis**, **Omac Project** ou **Infinity Crisis**. Les héros de DC ont des

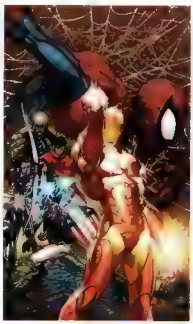
différends philosophiques là où cela eut été impossible quelques années auparavant. L'art du crossover permanent, anciennement détenu par Marvel, transpire également dans de nombreuses histoires. Quand DC publie **Green Lantern : Renaissance** ou le retour de Supergirl dans **Superman/Batman**, il est de bon ton d'en profiter pour que les événements soient marqués par la présense de toute la Justice League mais aussi des Teen Titans, de la Justice Society, au moins dans le décor.

LE RÉVEIL DE LA MAISON DES IDÉES

Dans ce contexte, **House of M** (HoM) arrive comme une prise de conscience. Plus exactement, HoM intervient en plein milieu du réveil de Marvel en la matière. Entre le début de ce crossover paru l'an dernier aux USA (et dont la parution française commence ce mois-ci chez Panini), Marvel a tout bonnement redécouvert les vertus d'une recette pourtant élaborée à la maison. L'évolution est presque tangible dans l'avancée d'HoM. Un certain sentiment d'improvisation et de flottement se fait sentir sur des mini-séries telles que **Spider-Man: House of M**, qui ont été tellement mal préparées éditorialement qu'elles contredisent ou sont incompatibles chronologiquement avec l'événement central dont elles découlent. Mais HoM ouvre la porte d'autres événements comme **X-Men : Deadly Genesis** ou **Decimation** et réamorce la notion d'un univers dont la perpétuelle évolution n'est pas limitée aux mêmes têtes d'affiches et où les éditeurs sont à nouveau obligés de coopérer afin de servir au mieux l'histoire et/ou les personnages. Aux USA, on en est déjà à l'étape suivante : **Civil War** (CW). Contrairement à HoM, CW n'est pas le théâtre d'une réflexion en cours mais en est le résultat. Après divers événements récents, les pouvoirs publics de l'univers Marvel exigent des super-héros qu'ils se déclarent et acceptent de travailler pour eux faute de quoi ils seront déclarés hors-la-loi. Et, dans le camp des héros, tout le monde n'est pas du même avis au niveau de la décision à prendre. Marvel rend à DC la monnaie de sa pièce en s'inspirant, cette fois, du concurrent. Si le postulat rappelle certains éléments de Watchmen, le chantage gouvernemental évoque surtout la solution choisie par DC pour expliquer la disparition de la Justice Society. La différence majeure de **Civil War**, c'est que l'explication n'est pas utilisée comme une explication historique, mais comme un déclencheur. Il est surtout possible d'espérer que les différentes factions de Marvel ont enfin synchronisé leurs montres et vont marcher en ordre de bataille. Ironiquement, cette « Guerre Civile » est la première occasion en dix ans de voir toutes les branches éditoriales enfin réconciliées.

Xavier Fournier

Ci-dessus : JLA/Avengers, un crossover "façon Marvel" mais... réalisé avec DC.
À gauche . House of M par Olivier Coipel
En bas : la couverture de Civil War #2 par Mike Turner.



CROSSOVERS : SURENCHÈRE OU SATURATION ?

L'univers Marvel mène aux USA deux crossovers parallèles au même moment. **Annihilation** (un prologue, quatre mini-séries de sept épisodes plus une mini-série finale de six, soit vingt-trois chapitres) et **Civil War** (rien que le **Civil War** central plus le numéro spécial **Illuminati** ainsi que la mini **Frontline**, forment déjà un corpus officiel de dix-huit numéros, auxquels il faut ajouter la mini **New X-Men : Civil War**, une mini **Young Avengers/Runaways** et une suite déjà annoncée à **Civil War, Beyond**). Qui s'engage dans **Civil War** avec l'idée d'en suivre tous les chapitres doit s'attendre à rechercher quelque chose comme trente à quarante épisodes s'il veut l'intégralité. Pour donner un ordre d'idée, **House Of M**, lancée comme une mini en huit épisodes, a débouché sur quatre mini-séries annexes (**Nuff Said, Nuff Said Special, Nuff Said Double Special, Nuff Said Triple Special**), et des suites (**Son of M, Decimation, X-Men : The 198**), totalisant cent-sept chapitres directs (en vous faisant grâce des tie-ins comme les épisodes « House of M », de mensuels réguliers comme Uncanny X-Men, Hulk ou Black Panther). Avec ça, on comprendra que **Civil War** est dans le même... Quelqu'un qui voudrait dans les prochains mois une « photographie VO » de l'univers Marvel en sera donc quitte pour, en gros, une cinquantaine de numéros et tout ça sans vous faisant grâce des spin-offs, des inévitables nouvelles séries qui en découleront. Et encore, sur ce plan, Marvel a montré ses crossovers. Le concurrent DC a joué la carte du crossover de masse. Infinite Crisis, si l'on compte à partir de **Countdown** (c'est à-dire sans même prendre en compte Identity Crisis, qui peut quand-même se considérer comme un prologue), totalise plus de quatre-vingts chapitres officiels (**Omac Project, Donna Troy, SacrWice...** donc sans compter les tie-ins indirects), aidé en cela par **52**. Pour [illegible] l'ensemble d'ici début 2007, la globalité d'Infinite Crisis dépassera allégrement la centaine de chapitres. Tout ça est à tempérer par le fait que ce colosse d'événements aura été étalé sur deux ans aux USA. Le lecteur n'a pas à chasser cent comics sur une période de six mois. En un sens, à cet égard, le lecteur francophone, qu'il lise du Marvel ou DC, est avantagé puisque Panini va publier directement un certain nombre des séries annexes sous forme d'albums reliés, soit un format à la [illegible] **Civil War: Battle Damage Report**, **Civil War: Casualties of War**, **Civil War: Battle Damage Report**, **Civil War: Frontline**, **Civil War: Young Avengers/Runaways**, **Civil War: Battle Damage Report**, **Civil War: Frontline**, **Civil War: Battle Damage Report**, **Civil War: Frontline**, **Civil War: Battle Damage Report**, **Civil War: Frontline

100% STAR WARS

ENFIN, LE MAGAZINE BD DE LA SAGA !!

N°1
NOUVEAU

POSTER GÉANT

N°1 LE 12 MAI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

INTERVIEW ■ ED BRUBAKER

LE MONDE À TRAVERS SES YEUX

© Marvel Characters

ED BRUBAKER EST L'UN DES MAÎTRES DU MYSTÈRE ET DE L'INTRIGUE POLICIÈRE DISTILLÉE DANS LE MONDE DES SUPER-HEROS. DE L'IDENTITÉ DU SOLDAT HIVER À CELLE DU FRÈRE SUMMERS OUBLIÉ, "BRU", TEL QUE LE SURNOMMENT SES FANS, IL NE S'INTERDIT AUCUN REBONDISSEMENT. RÉCEMMENT ARRIVÉ CHEZ MARVEL, IL LUI A SUFFIT DE QUELQUES MOIS POUR SECOUER DES SÉRIES COMME CAPTAIN AMERICA, LES X-MEN ET DAREDEVIL, SUR LESQUELLES SES DÉBUTS SONT EXPLOSIFS...

REPÈRES

› Base d'opération :
Côte Ouest

› Ses séries phares :
- Accidental Death (Fantagraphics)
- Deadenders (Vertigo)
- Dead Boys Detectives (Vertigo)
- Batman (DC)
- Gotham Central (DC)
- Catwoman (DC)
- Sleeper (Wildstorm)
- Authority : Revolution
- Captain America (Marvel)
- X-Men : Deadly Genesis (Marvel)
- Daredevil (Marvel).

Parmi tous les personnages que vous avez écrits, lequel est le plus proche de vous ?
Je ne sais pas vraiment. Tous, je crois. Pour chaque personnage que j'écris, j'essaie de voir le monde à travers ses yeux. J'avais beaucoup de tendresse pour Holden, le héros de Sleeper. Il était perpétuellement en conflit (avec lui-même), j'arrivais presque à ressentir sa peine.

Tout comme Brian Bendis, vous avez été publié en indépendant (avec des choses comme "Accidental Death, A Complete Low Life"), avant de vous lancer dans les comics "grand public". Y a-t-il une recette particulière pour accéder au statut de scénariste de premier plan ? Tous les scénaristes ont l'air de dire qu'il "faut" faire du super-héros pour réussir. C'est pourtant populaire !
Vous n'êtes pas forcé, en effet, mais il y a une certaine réalité du marché aux USA que vous ne pouvez ignorer. Et l'aspect principal est que, si vous ne travaillez pas sur une de ces grosses séries de super-héros, les gens ne vous connaissent pas et vos projets personnels n'auront, au mieux, qu'un succès confidentiel.
En ce qui me concerne, j'ai juste saisi certaines opportunités. Dans un sens, j'ai eu énormément de chance parce qu'en tout, j'ai dû écrire un ou deux comics qui ne m'ont pas plu.

Vous voudriez alterner entre les projets indépendants et ceux pour Marvel ou DC, comme Greg Rucka, par exemple ?
Mon plan est d'être aussi bien établi que possible sur le marché pour pouvoir vendre sur mon nom et réaliser des séries en creator-owned. Je dois commencer une nouvelle série, en fin d'été ou à l'automne, avec Sean Phillips. Ce sera ma première fois. Et si cela marche ici et en Europe, j'en ferais des tas d'autres. Ce sera une série policière, sans super-héros.

Attendez une minute, vous avez déjà des plans pour publier en Europe ?
J'ai un ami qui va s'occuper pour moi de négocier les licences avec des éditeurs européens. Si tout se passe bien, les éditions internationales devraient être prêtes à peu près en même temps que la version américaine.

Vous arrivez, cet été aux USA, sur Uncanny X-Men. Marvel a annoncé que les séries seraient plus indépendantes les unes des autres. Comment avez-vous composé votre équipe sachant que certains personnages étaient "réservés" à d'autres séries X ?
Je connaissais le jeu. Je savais que les personnages d'**Astonishing X-Men** m'étaient interdits. Donc j'ai été cherché les personnages qui me correspondaient le mieux dans ceux qui restaient et j'ai écrit l'intrigue qui va avec. Tout fonctionne très bien, merci.

Quel personnage va être votre voix dans la série, le personnage que vous comptez utiliser dans les situations les plus innovantes ?
Je n'ai pas encore décidé, pour être honnête. Je m'amuse beaucoup avec tous. Mais je pense que Polaris et Warpath sont mes préférés en ce moment.

Vous reprenez également Daredevil derrière Brian Bendis en apportant votre lot d'idées neuves. Vous avez aussi utilisé House of M du même Bendis comme le point de départ d'X-Men : Deadly Genesis. Vous avez un accord secret qui stipule que vous devez prendre les rênes d'une série après lui ou quoi ?
Non. Brian est un de mes meilleurs amis et à l'origine, il devait écrire **Deadly Genesis** avec moi, mais il a été happé par un de ces projets hollywoodiens qui payent super bien et qu'on ne peut pas refuser. J'ai donc dû me débrouiller seul. Lui et moi avons débuté chez le même petit éditeur au début des années 90 et on est amis depuis plus de huit ans. La reprise de **Daredevil** était complètement négociée et prévue de longue date, ce qui est formidable, parce qu'il m'a laissé de nombreuses options pour la série.

Allez, une dernière sur Bendis : il y avait ce fameux projet de crossover Batman/Daredevil que DC a rejeté. Pourquoi cela ne s'est pas fait ?
Ce n'était qu'un problème de personnes entre les hautes sphères

des deux compagnies, aucune affaire créative Ce sont des choses sans intérêts qui n'intéressent plus personne.

Vous êtes resté un bout de temps dans le Bat-Univers. Ayant travaillé sur les deux, quelles sont les différences majeures entre DD et Batman selon vous ?

Je ne leur vois pas la moindre parcelle de trait en commun, réellement. Je croyais qu'ils étaient proches, mais après avoir écrit mes premiers Daredevil, je vous confirme que pour moi, Matt Murdock est un des personnages les plus intéressants des comics alors que Bruce Wayne, hélas, est assez ennuyeux.

Ennuyeux ? Vous y allez fort là !

Naaan... On nous a rabâché son histoire depuis toujours. J'aime autant Batman que tout à chacun, mais je trouve que ses meilleures histoires sont de simples réinterprétations de ses origines. Vous n'aviez jamais remarqué ? **Année 1** (**Year One**) est la meilleure aventure de Batman, et de loin, et ça a presque vingt ans !

Quand Gotham Central a été annulé, Greg Rucka a expliqué qu'il lui serait difficile de continuer la série sachant que Michael Lark et vous-même partiez chez Marvel. Cela a dû être assez dur de quitter cette série qui était un peu votre "bébé" chez DC, non ?

Oui, c'était une décision difficile que de quitter Gotham Central, mais ma peine a été allégée par le fait que Michael avait été éjecté de la série. Et, en fin de compte, être à Marvel me donne l'opportunité de créer de nouveaux bébés et, pour certains, d'en contrôler les droits. Sur le long terme, ça a été une bonne décision.

Vos runs sur Captain America, Deadly Genesis et Daredevil ont tous des éléments en commun, comme un secret terrible qui vient du passé des personnages ou un mystérieux individu, supposé mort depuis belle lurette, qui vient mettre le feu aux poudres...

Je suis un grand fan de Ross Macdonald (auteur de la série de romans policiers **Lew Archer**, tel **Cible Mouvante**), et cela se ressent sur tout ce que j'écris. Son truc, c'était d'incorporer des éléments autobiographiques, mythologiques, Shakespeariens et psychologiques à ses histoires policières. On y parlait toujours de secrets enfouis et qui ressurgissaient à la face des héros. Si vous n'avez jamais lu **The Goodbye Look** ou **the Galton Case**, foncez les acheter ! Je les place plus haut dans la hiérarchie qu'Hammett ou Chandler. ET J'ADORE Hammett et Chandler !

Vous êtes en train de vous tailler une solide réputation dans les histoires policières en tout cas... Comment construisez-vous vos intrigues ?

Je ne suis pas sûr... Je suis un auteur instinctif, j'analyse rarement mes méthodes de travail. J'ai une idée et je plonge dans la rédaction du récit en priant que tout cela ait un sens (rires). Il y a sans doute un mystère entre mes doigts et le clavier, mais ça fonctionne. Je connais toujours vaguement la fin des histoires mais je laisse l'intrigue suffisamment ouverte pour pouvoir changer. Je laisse assez les personnages me guider au fil des pages. La différence, quand vous écrivez une histoire pleine de mystères, est que vous devez savoir ce que les personnages font lorsqu'ils n'apparaissent pas dans les cases. C'est cet aspect puzzle qui me plaît et continue de me captiver en tant qu'auteur.

Qu'est-ce qui vous a plu dans l'idée de voir un vieux personnage comme Bucky, revenir dans la saga du Winter Soldier de Captain America ?

La saga du **Winter Soldier** vient directement de mon enfance et de mon désir de voir Bucky revenir auprès de **Captain America** (il avait disparu dans les années 1940-ndlr). Je trouvais assez nul qu'ils l'aient tué en deux cases, j'ai donc annulé leur décision. Je crois aussi que Stan Lee s'est toujours gardé la porte ouverte pour son éventuel retour. Il a plusieurs fois sous-entendu qu'il aurait pu ne pas mourir et a joué avec le mythe pendant de nombreuses années. En règle générale, je suis assez peu fan du retour d'anciens personnages, sauf si ce sont mes préférés (rires). Cela dit, dans l'industrie des comics aux USA, c'est la mode que les fans demandent le retour de tel ou tel personnage, plutôt que d'en réclamer de nouveaux. On doit donc subir plus de retours qu'on ne devrait.

Books of Doom réexplore la genèse du Doctor Fatalis. Qu'est-ce qui vous a plu dans ce projet ?

Je crois juste que Fatalis est un des personnages les plus captivants de l'univers Marvel. On m'a proposé de faire davantage une étude de cas qu'un comic de super-vilain. Et ça m'a plu. L'éditeur m'a demandé de donner un côté "tragédie russe" à l'ensemble. C'est une idée intéressante. De manière générale, je trouve que les personnages qui ont des défauts, ou les "bad guys", sont plus agréables à écrire.

Fatalis est un ancien dictateur et un terroriste. Pensez-vous qu'il doit être écrit différemment dans l'Amérique post-11 Septembre ?

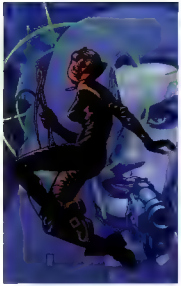
Pas vraiment. Tous les grands super-vilains sont des terroristes qui rêvent de conquérir le monde, si vous regardez bien. Très honnêtement, j'essaie de ne pas laisser l'environnement politique polluer mon travail. Certains jours, on a l'impression d'être dans **1984** ici (aux Etats-Unis), donc j'essaie de rester libre dans mon travail autant que je le peux. C'est une forme d'évasion, après tout.

Dans un épisode de Captain America, on voit la libération de Paris et De Gaulle en 1944. Pour une fois, c'est assez réaliste, sans parler du fait que ce n'est pas anti-français. C'est assez peu commun dans les comics d'aujourd'hui. Est-ce que Cap est une série qui vous prend beaucoup de temps en recherches historiques ?

Un peu. J'ai lu pas mal de choses sur Stalingrad avant de faire **Cap #5**, qui ne faisait qu'en parler succintement. J'adore l'Histoire et

Ci-dessous : Les Uncanny X-Men selon Brubaker (à partir de cet été en VO, en 2007 en VF), seront intersidéraux, avec le retour de quelques mutants connus.

je hais l'idée que Captain America aurait pu être anti-français ou anti quoi que ce soit. Ce n'est pas dans son caractère. Il est censé être le meilleur d'entre nous, pas le moins intelligent.



Est-ce que vous continuer de jeter un œil aux personnages que vous avez écrits dans le passé ? Catwoman, par exemple, qui connaît un gros bouleversement ces temps-ci, ou encore Authority qui va être bientôt relancée ?

Parfois. J'ai essayé de lire **Catwoman** une fois ou deux depuis que j'en suis parti, mais ça me fait bizarre. Ils font du bon travail, c'est sûr, mais certaines de leurs idées sont semblables à ce que j'avais proposé et qu'on m'avait refusé à l'époque. Étrange, non ? Je vais sans doute m'intéresser à **Authority** parce que j'adore les dessins de Gene Ha.

La famille Summers semble s'être agrandie d'un coup récemment dans les X-Men. Est-ce que c'est un élément sur lequel vous entendez jouer dans Uncanny X-Men ? Y aura-t-il une réunion de famille ?

L'élément central de mon run sur les **X-Men** est lié au troisième frère Summers et ce qu'il va faire. Réunion il y aura, mais elle sera tout sauf heureuse. Lors de ma première année, il y aura du sang et des larmes. Je trouve que les X-Men ne sont jamais aussi bons que dans la tragédie.

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Ci-dessus : Catwoman selon Brubaker. Ci-contre: Quels sont les secrets que même les X-Men ignorent sur leur passé ? Le scénariste chamboule tout dans Deadly Genesis.

ASTRO CITY

www.astrocity.fr

VPC disponible sur simple demande

Arrivages hebdomadaires
Marvel
DC / Vertigo
Image
Dark Horse
+
Produits dérivés
Statues
Action Figures

Emile Legrelle
55 10 10
55 28 38
astrocity@astrocity.fr
71 18 50
71 68 04
astrocity2@astrocity.fr

VERTIGO!

LONGTEMPS SYNONYME DE COMICS DIFFÉRENTS DU RESTE DU MARCHÉ, L'ESPRIT DU LABEL « INDÉ » DE DC COMICS A PROGRESSIVEMENT CONTAMINÉ LA PRODUCTION MAINSTREAM. VERTIGO PEINAIT UN PEU À RETROUVER CE PARFUM DE SCANDALE QUI LE RENDAIT SI POPULAIRE AUPRÈS DES « AMATEURS ÉCLAIRÉS » DU MONDE ENTIER. CES DERNIERS PEUVENT SE RÉJOUIR : LA NOUVELLE VAGUE EST EN TRAIN DE DÉFERLER !

Depuis 1993, le label Vertigo a pour vocation d'héberger les comics matures produits par l'éditeur. D'où une popularité immédiate auprès d'une partie du public avide de comics différents, voire un peu blasée par les super-héros. De fait, le label s'est construit sur une vague d'auteurs anglais, qui s'en donnait à cœur joie en entraînant les comics « à papa » sur des chemins ésotérico-satanistes : Alan Moore n'a jamais écrit officiellement pour Vertigo (puisque brouillé avec DC bien avant l'instauration du label), mais ses concepts comme **Swamp Thing** ou **John Constantine** en ont tracé les grandes lignes avant l'heure. Et ce n'est pas un hasard si aujourd'hui des **V For Vendetta** sont réimprimés sous l'égide de Vertigo. Viendront dans la foulée de Moore (mais aussi comme sa relève), des Jamie Delano, Mike Carey, Neil Gaiman puis Grant Morrison ou Warren Ellis. Vertigo s'est construit sur une dynamique de cascade : des pages de **Swamp Thing** est né John Constantine, le héros de **Hellblazer**, série qui a lancé à son tour, sous forme de preview, le Sandman de Gaiman. Et lorsque ce personnage onirique devint roi des enfers, dépossédant l'ancien tenant du trône, cela donna à Carey l'occasion de lancer le titre **Lucifer**.

En fait, Vertigo a toujours fonctionné par vagues, les Warren Ellis (**Transmetropolitan**, **Hellblazer**) et autres Garth Ennis (**Preacher**) constituant la deuxième. Le souci, c'est que tout ce qui faisait la saveur et la spécificité du label Vertigo s'est progressivement dilué dans le reste de l'industrie. Mieux (ou pire, tout dépend du point de vue), cet « esprit » mature et irrévérencieux s'est insinué dans le mainstream, ce courant même qu'il était supposé « combattre ». Ou disons que Vertigo a perdu une partie de sa spécificité en se faisant piquer ses talents... Pour des titres de super-héros. À l'aube du nouveau millénaire, Marvel faisait appel à Morrison pour donner un coup de jeune aux **X-Men**, sa franchise principale, sur laquelle on retrouvait par la suite Pete Milligan, un autre enfant de Vertigo, et bientôt, Mike Carey. CQFD... Ajoutez à cela un certain nombre d'émules de cet esprit mature : Bendis et Millar, s'ils ne sont pas passés par la case Vertigo (si ce n'est quelques **Swamp Thing** passés relativement inaperçus à mettre au crédit de l'écossais), en sont un peu des enfants naturels.

Dans ce contexte, il devenait donc de plus en plus délicat pour Vertigo de se démarquer. D'autant que, même si elles n'en sont pas à proprement parler, bon nombre de séries Vertigo fonctionnent comme des creator owned et sont fortement liées à leur créateur.

Testament

Quand des Ennis ou des Gaiman arrivaient avec un projet au nombre de numéros prédéterminés (**Preacher** et **Sandman** en l'occurrence), l'éditeur a toujours obtempéré, sans tenter d'exploitation commerciale au-delà de la volonté des créateurs concernés. Vertigo a ainsi gagné ses galons de « label d'auteur », mais le revers de la médaille est qu'il lui a fallu cycliquement renouveler ses valeurs...

Par la suite, la relève s'est incarnée à travers des auteurs tels que Brian Azzarello (**100 Bullets**, **Hellblazer**, **The Dreaming**), Bill Willingham (**Fables**) ou Brian K. Vaughan (**Y. The Last Man**). Actuellement, leurs séries restent les titres Vertigo qui se vendent le mieux (environ 25 000 ex. aux USA) mais, déjà, l'industrie mainstream les a partiellement captés. Il faut donc se tourner vers les actuelles séries naissantes pour voir se dessiner la nouvelle identité de Vertigo. Nouvelle identité, car, finalement, ces auteurs vont au bout du concept de rupture de Vertigo : fini l'univers partagé (**Swamp Thing**/**Hellblazer**/**Sandman**/**Hellblazer**) entre les différentes séries (dont certaines, de plus en plus rares, continuent de paraître), qui avait quand même comme un air de mainstream.

BUSH GENERATION

Sur le fond, les nouveaux auteurs semblent avoir troqué l'ésotérisme de leurs aînés contre des œuvres « prêtes-à-filmer » et fortement politisées, avec tout ce que cela implique aujourd'hui. À l'heure où le puritanisme, l'obsession sécuritaire et la religion sont devenues des composantes majeures de la politique américaine, les nouvelles séries Vertigo s'en font l'écho. La plus surprenante de ces nouvelles pousses est sans doute **Testament**, de Douglas Rushkoff et Liam Sharp. Le propos de fond est que les événements décrits dans la Bible sont une trame globale appelée à se répéter. Un scientifique devient le nouvel Abraham: son fils est sauvé du sacrifice que représente un implant GPS capable de le fliquer partout. Où est la polémique là-dedans, nous demanderez-vous ? C'est que le scénariste n'en est pas à son coup d'essai. Grand théoricien de la communication, dont les travaux lui ont valu le prix Marshall McLuhan, son combat principal est d'avoir « prouvé » que la Bible était un livre « open source », une construction scénaristique collective ouverte aux collaborations, ce qu'il fait en la « réactualisant » via **Testament**. Et, ses livres et autres cours lui ayant déjà valu des interdictions de parution dans nombre d'États, on peut penser que l'histoire ne s'arrêtera pas là, surtout que **Testament** semble taillé pour le cinéma...

The Exterminators

Un point qu'il partage avec **American Virgin**, de Steven Seagle et Becky Cloonan. Le héros de cette nouvelle série est un jeune homme de 20 ans, leader d'un mouvement pro-chasteté avant le mariage et auteur de best-sellers à succès pour expliquer sa philosophie. Mais, alors qu'il est à trois semaines de son mariage et du grand soir, des inconnus le kidnappent et le forcent à avoir des relations sexuelles. Là encore, un projet parfaitement « pitché », taillé pour l'adaptation audiovisuelle et la polémique, à l'instar de **Pride of Baghdad**. Ce dernier nous raconte les déambulations d'une bande de lions dans la capitale irakienne, après qu'un bombardement américain les ait « libérés » du zoo municipal.

En marge de ces trois tankers qui devraient faire parler d'eux, on retrouve également d'autres projets intéressants, à l'instar de **DMZ**, qui plonge un jeune stagiaire caméra en plein cœur d'un Manhattan sinistré, devenu une zone autonome de non-droit. Un propos éminement politique, donc, que cette substitution d'anonymes irakiens par des américains de souche, qui fait peut-être de **DMZ** le plus subversif du lot... La guerre traditionnelle n'est pas oubliée pour autant, puisque **The Other Side** nous promet le conflit vietnamien vu par ces derniers, une entreprise qui ne va pas de soi au pays de l'Oncle Sam. Enfin, **Incognegro**, un polar où le racisme jouera un grand rôle, clôture ce bal socio-sulfuro-politique.

En marge de tout cela, on trouve des projets comme **The Alcoholic** (un graphic novel autobiographique sur un auteur tâtant de la bouteille), ou **The Exterminators**. Là, on s'éloigne du champ de la polémique mais ces séries restent assez représentatives de la nouvelle vague Vertigo, en cela qu'elles semblent taillées pour la télévision câblée. D'ailleurs, l'éditeur n'hésite pas à nous vendre **The Exterminators** comme *Six Feet Under avec des cafards*, puisque les protagonistes de la série sont les employés d'une entreprise d'extermination de nuisibles. Le ton est drôle, grossier, et très prometteur...

Les anti super-héros de tout poil peuvent donc reprendre leur souffle : non seulement Vertigo n'est pas mort, mais en plus, bientôt quinze ans après sa création, le label mature de DC prouve une nouvelle fois sa capacité à se servir de son patrimoine comme d'un marchepied pour une nouvelle génération... En attendant la suivante !

Antoine Maurel

ENTRE DEUX EAUX

MICHAEL TURNER EST UN SURVIVANT. GÂTÉ PAR LES COMICS ET LA NATURE, LE CO-CRÉATEUR DE WITCHBLADE ET ACTUEL PATRON DU STUDIO ASPEN EN A VU DE DURES CES DERNIÈRES ANNÉES. ENTRE UNE SANTÉ FRAGILE (UN CANCER QUI L'A ÉLOIGNÉ DE SA PLANCHE À DESSIN) ET LA NAISSANCE MOUVEMENTÉE D'ASPEN COMICS (AVEC MENACES DE SON ANCIEN EMPLOYEUR, TOP COW), MIKE N'A PAS EU PARTIE FACILE. 2006 SEMBLE BIEN PARTIE POUR ÊTRE SON ANNÉE. ASPEN PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE ET UN DEAL AVEC MARVEL VIENT RENFORCER SON STATUT DE SUPERSTAR DES COMICS. MAGNETO...

REPÈRES

> Base d'opération :
Los Angeles

> Ses séries phares :
- Witchblade (qu'il a co-créé chez Top Cow)
- Fathom (Aspen)
- Soulfire (Aspen)
- Superman : Godfall (DC)
- Superman/Batman (DC)
- Shrugged (Aspen)

> Ses covers phares :
- Identity Crisis (DC)
- Supergirl (DC)
- Red Sonja (Dynamite)
- Wolverine : Origins (Marvel)
- Civil War (Marvel)

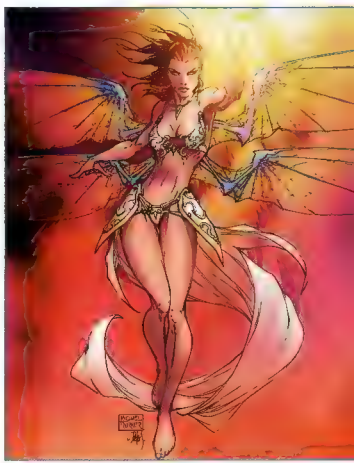
Deux ans après la création d'Aspen Comics, que diriez-vous de la compagnie aujourd'hui ?
Je pense que nous commençons à peine à trouver notre rythme. Nous avons eu des débuts difficiles, avec quelques problèmes légaux, puis nous nous sommes retrouvés à faire des choses pour DC, ce qui était très bien, excellent même. Mais maintenant, je crois que nous commençons vraiment à trouver notre rythme, avec nos propres publications et nous sommes sur le point de lancer un nouveau titre : **Shrugged**.

Justement, que pouvez-vous nous dire à ce sujet ?
En fait, je suis très très excité par ce projet. C'est la première fois que j'écris pour un autre dessinateur, et c'est vraiment un concept original, qui je pense, surprendra beaucoup de gens. C'est l'histoire d'un enfant qui mène une vie normale, sauf qu'il reçoit l'aide de deux types de créatures perchées sur ses épaules, des sortes d'anges et de démons. Mais ce ne sont ni des anges ni des démons, ils viennent en fait d'un monde à part, où la ségrégation règne. En ce qui concerne les créatures ressemblant à des démons, on les appelle les Nephs, elles viennent de Nepharlo, ont leurs propres plans et leurs propres manières de penser qu'elles essaient d'inculquer à l'enfant. Et puis il y a les elfes d'Elysia, qui sont les créatures angéliques, elles ont elles aussi leurs points de vue, et les deux mondes sont très différents. L'enfant va être happé dans cet univers, nous avec, et il va réaliser pourquoi les gens ont toutes ces voix dans leurs têtes, ce que ces voix vous disent et pourquoi; pourquoi est-ce que parfois on est tiraillé dans différentes directions. C'est une sorte de personnification de tout ce qui se déroule dans notre corps. Et c'est une aventure très amusante, un concept neuf et hybride.

Est-ce que ce sera une mini-série ?
Oui. Toutes nos séries prennent place dans des mondes qui évoluent. Nous faisons des arcs plus longs, de grandes sagas. Et ensuite, nous revenons pour une seconde saison, puis une troisième.... Et jusqu'à présent, ce que nous avons, c'est un gros film de dix numéros, puis on reviendra avec un second, etc... Nos mini-séries servent à ennchir les univers, mais vous ne verrez pas de **Soulfire #65**, vous verrez juste un **Soulfire** série 2 ou saison 2.

Donc qui va s'occuper de Shrugged, mis à part vous qui apportez l'inspiration ?
Je vais l'écrire, en collaboration avec Frank Mastromauro. Il y a aussi Micah Gunnell, qui a fait **Soulfire : Dying of the light**... Il est parfait pour ce concept, car il est très créatif et il a un style à la fois parodique (cartoon) et réaliste. Ensuite, il y a Beth Sotelo qui s'occupe des couleurs, Jason Gorder et Don Ho, de l'encrage. Nous avons une excellente équipe sur ce titre.

Cette série ne sera t-elle pas un peu schizophrène ?
Oui, évidemment, la schizophrénie jouera un rôle dans le récit... Avec toutes ces choses qui se déroulent dans l'esprit de l'enfant



Aux débuts d'Aspen, vous parliez de faire avec Geoff Johns la mini-série Ekos. Où en est le projet ?
C'est amusant que vous le mentionnez, je vois Geoff ce soir. Nous travaillons dessus, et aussi sur l'adaptation cinéma. Nous sommes très occupés avec ce projet. C'est ce que je vais dessiner lorsque j'aurai achevé le projet Marvel sur lequel je vais travailler. Dès que j'aurai fini **Soulfire**, je passe sur six numéros pour Marvel, et ensuite j'attaquerai **Ekos**.

Y a-t'il une date de prévue pour la sortie de ce projet Marvel ?
Probablement début 2007.

Et quand sera-t'il officiellement annoncé ?
Je crois qu'il ne faut pas s'attendre à plus de détails avant cet été. Pour savoir ce que ce sera, avec qui je le ferai, et tout le reste, il faudra attendre. La seule chose que je peux dire, c'est que ce sera en six numéros.

À une époque, on a parlé d'un film Fathom. Ce projet est-il enterré ?
Non, non, il n'est pas enterré. Il est juste passé par de nombreux et différents stades... Il a commencé sous la forme d'un film d'animation, puis d'un film avec acteurs, tout en passant par un bon paquet de scénaristes. Nous n'avons toujours pas le script parfait, donc nous

travaillons encore dessus. Ça intéresse toujours la Fox, c'est juste une de ces choses qui prennent très très longtemps. Beaucoup plus que ce à quoi je m'attendrais en tout cas. Mais nous n'abandonnons pas. Je rencontre mon agent la semaine prochaine pour discuter de l'avenir du projet, donc... C'est toujours en développement.

Aujourd'hui, les ventes de Fathom ne sont plus ce qu'elles étaient. Comment expliquez-vous que les séries Aspen n'atteignent pas les mêmes scores qu'un numéro de Marvel ou DC avec votre nom dessus, sachant qu'il n'y a pas si longtemps, vos creators-owned explosaient les records de vente ?

J'ai beaucoup discuté de ce sujet-là avec mes partenaires, et j'y ai beaucoup réfléchi. Ça revient à ce que je disais plus tôt : c'est un peu un créneau que d'essayer de refaire ce qui a déjà été fait, d'essayer de revenir aux classiques. Tout le monde fait des remakes, tout le monde veut voir une nouvelle incarnation de **Superman**, ou de **Batman**, et ça fonctionne de manière cyclique. C'est comme quand Image a débuté. Tout le monde ne jurait que par Marvel ou par DC, et puis ça a évolué, et on est passé aux .ndépendants. Et puis, quand cette mode s'est éteinte à son tour, les remakes sont revenus à la mode, avec **La bataille des planètes**, **Les maîtres de l'Univers**, **Red Sonja**, **Gi-joe**, tous ces trucs qui remontent à une trentaine d'années. Je pense que les gens vont vouloir de nouveaux concepts, et pas une nouvelle version de quelque chose qui a déjà été fait. Du moins, je l'espère, parce que c'est ce que nous allons continuer de faire : expérimenter de nouvelles idées, etc... Mais parce que je connais le marché, je profite toujours des autres compagnies, histoire de rester un pied dans le bain, et donc je continue de travailler avec Marvel et/ou DC. Sinon, on se perd à essayer continuellement de faire quelque chose que le marché refusera. J'espère juste que la vapeur se renversera. Je croise les doigts.

Effectivement, lorsque vous dépassez la barre des 100 000 ventes en ne faisant qu'une couverture pour Marvel ou DC, vous êtes bien le même Mike Turner.

Moi-même je ne comprends pas parfois pourquoi les gens ne veulent pas voir un numéro entièrement dessiné, alors qu'ils se ruent sur la couverture d'un numéro quelconque. Je trouve intéressant et curieux que cela se produise.

La plupart des héros d'Aspen Comics sont des héroïnes. Cela satisfait beaucoup de lecteurs masculins, mais cela vous donne aussi une opportunité quasi exclusive de convaincre un public féminin qui n'irait pas forcément lire Wolverine ou Hulk. Est-ce que le marché des comics n'est pas mal adapté à cette portion du public, et est-ce que vous avez remarqué un intérêt particulier du lectorat féminin pour vos comics chez les revendeurs ?

Oui, clairement. Depuis presque le début de ma carrière, en commençant avec **Witchblade**, nous avons eu beaucoup de lectrices (rires). Je n'ai jamais montré de demoiselle en détresse, c'était toujours un personnage féminin très fort. Et elles ont apprécié. C'est un aspect que je conserve volontairement dans les comics sur lesquels je travaille, car j'aime ça.

Vous êtes l'un des - si ce n'est "le" - cover artist à la mode aujourd'hui. Comment choisissez-vous les projets sur lesquels vous travaillez ? Par exemple, demandez-vous à lire les scripts ?

Souvent je le demande. Et parfois non. Ça dépend vraiment du concept. Si je dois faire une série de couvertures pour quelque chose - comme **Civil War** ou **Identity Crisis** -, je veux lire le scénario afin que ces couvertures aient thématiquement du sens l'une par rapport à l'autre. Donc dans ces cas-là, oui, je demande à lire le script, à parler au scénariste, afin d'avoir une idée de ce qui se passe et d'insuffler un thème à mes couvertures. Si je dois juste faire une couverture alternative pour un numéro quelconque - hier, j'ai fait **Storm** (Tornade), et ils désiraient juste une pose iconique - alors je n'ai pas besoin de lire le scénario. Mais... Chez DC, j'étais très sélectif quant aux numéros sur lesquels j'allais travailler des personnages célèbres, et pas des milliers de couvertures alternatives pour des titres secondaires. J'essaie d'obtenir des choses ayant du sens et de l'importance. Idem chez Marvel. J'ai choisi les grands personnages, **Wolverine**, **Storm**, les **X-men**, **Civil War**. Que de gros projets, très amusants.

Ces dernières années, Marvel et DC ont utilisé les crossovers comme des armes de destruction massive, prétendant tous deux avoir choisi une approche différente pour donner vie à ces séries. Vous avez connu les deux côtés de la médaille. Quelles sont les différences entre Marvel et DC, de votre point de vue de cover artist ?

Je ne suis pas autant impliqué avec Marvel que je l'étais avec DC, donc ce sont des expériences légèrement différentes. Chez DC, j'étais vraiment dans le feu de l'action, je parlais aux scénaristes, j'étais en contact permanent avec Brad Meltzer lorsque je travaillais sur les couvertures d'**Identity Crisis**, etc... Avec Marvel, c'est plus calme. Ils me laissent faire ce que je veux, et les éditeurs sont moins présents. Mais les deux sont géniaux, j'adore vraiment faire ces couvertures. Et Mark Millar les aime aussi, même si je n'ai pas encore eu l'occasion de lui parler. Mais ça viendra obligatoirement lorsque l'on arrivera vers la fin de la série, quand tout se produira... C'est à ce moment-là qu'il faudra que je le voie et que nous discutions des aspects plus profonds des couvertures. Pour l'instant, les deux premières couvertures ne sont que des pians iconiques, essayant de saisir tout le monde.

La première est splendide.

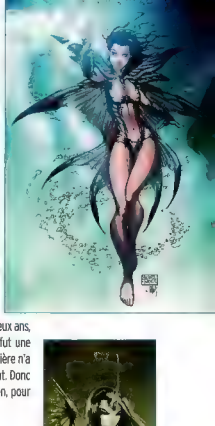
Merci beaucoup. Je viens juste de finir la seconde. Elle est démente.

Maintenant que vous êtes tous deux chez Marvel, pensez-vous travailler à nouveau avec Jeph Loeb ?

Je lui parle tout le temps de projets sur lesquels on pourrait travailler ensemble... C'est une possibilité.

Message bien reçu (rires). En pariant de Jeph, vous avez contribué au comic commémoratif à la mémoire de son fils. Etait-ce particulier pour vous de participer à ce projet, sachant que vous vous êtes trouvé dans une situation similaire à celle de Sam ?

Oui. Sam était un ami très proche. Nous avons été opérés en même temps. Nous traînions ensemble tout le temps, je le connaissais très bien. Je l'ai aidé à traverser ses épreuves grâce à mon expérience, et j'étais souvent chez lui. Tous les deux, nous avons beaucoup souffert, et ce fut très dur de voir ce qui lui est arrivé, d'autant plus que Jeph est un ami. Donc oui, ce fut une expérience très dure. Et pouvoir apporter ma contribution était une évidence pour moi, d'ailleurs, j'avais même proposé à Jeph de faire les couvertures si jamais il désirait publier un livre là-dessus. Je voulais faire tout ce qui était en mon possible. Donc c'était très important pour moi. Et je fais deux couvertures distinctes pour le numéro.



Vous avez aussi une relation particulière avec Supergirl, qui doit certainement occuper une place spéciale dans votre coeur. Peut-être est-ce pour cela que vous n'êtes pas aussi impliqué chez Marvel : vous n'avez pas recréé de personnage pour eux.

Pas encore ! Et c'est ce que je disais : il faut attendre d'en avoir fait plus, avant de vraiment comparer. Pour l'instant, j'ai juste fait quelques couvertures. Je n'ai pas encore commencé la série que je vais dessiner, et pour laquelle je vais effectivement créer une chose ou deux. Et il y aura aussi quelques couvertures plus importantes dans le futur. C'est pour cela que je ne fais pas encore de comparaison pour l'instant, parce que je ne suis pas vraiment "dedans".

Lorsque vous avez recréé Supergirl avec Jeph Loeb, est-ce que vous avez essayé différents looks avant de revenir aux bases du costume, ou bien était-ce l'idée dès le début ?

La version que vous connaissez est très proche du tout premier dessin que j'ai fait. C'est amusant... nous avons essayé tellement de versions différentes du costume... Avec pantalon, sans cape, avec des manches longues, des manches courtes, sans manches, tout ça pour finir très proche du costume duquel nous étions partis ! C'était un procédé très intéressant.... Nous avons essayé tellement de combinaisons de couleurs. Peter (Steigerwald - ndlr) nous a aidé. La plupart des gens d'Aspen ont donné leur avis... C'était une collaboration très amusante, et c'est très plaisant de voir un design que l'on a conçu, dessiné encore et encore par d'autres.

Vous avez mis de côté l'encrage lorsque vous avez commencé à travailler avec Peter comme coloriste. Est-ce que ça vous manque parfois, et que pensez-vous de l'évolution des techniques depuis vos débuts dans les années 90, il y dix ans ?

J'aime beaucoup l'encrage. J'ai beaucoup de chance d'avoir deux personnes qui m'aident à améliorer l'apparence de mon travail. Il y a Mark Roslan , qui nettoie d'gitalement toutes les pages. Et il passe des heures dessus. Et Peter, qui a un style « peint » qui ne ressemble à aucun autre. Mais parfois, ce temps supplémentaire passé à nettoyer mes crayonnés me manque. Bien souvent, je les faisais juste rapidement et sommairement, et je laissais l'encreur les nettoyer. Mais quand on s'occupe de tout soi-même, ça élimine une grande majorité du jeu des devinettes quant au rendu du produit final. Parfois c'est mieux que ce que l'on avait fait, parfois c'est pire, mais c'est un pari qu'il faut faire. J'aime le système que nous avons maintenant.

Comment est-ce que vous vous voyez évoluer en tant qu'artiste ?

Chaque fois que j'ai du temps, je le passe à étudier, à observer, et ça me fait évoluer dans de multiples directions. J'essaie d'insuffler plus de caractère à mon dessin. J'essaie de le rendre plus fluide, plus dynamique. J'ai l'impression qu'une grosse partie de mon travail est très rigide, donc, j'essaie d'assouplir mon trait, d'améliorer les expressions du visage, etc... J'essaie juste d'évoluer. Le jour où l'on se dit qu'on ne peut plus s'améliorer, on devrait partir à la retraite.

Et à propos des problèmes de retard ?

Et bien, ils étaient principalement liés à ma santé. L'année dernière, j'ai eu deux opérations, ce que peu de personne sait. J'ai tenté de rester discret. Mais j'ai eu beaucoup de problèmes de retard à cause de ça. J'ai eu de nombreuses douleurs nerveuses, et j'ai subi l'année dernière des radiations pendant sept mois. Ça m'a appris que tant que l'on ne souffre pas le martyre, c'est que l'on passe une bonne journée. Maintenant, c'est derrière moi, je suis en bonne santé et impatient de retrouver mon rythme. Mais en fait, lorsque je travaille vraiment, je suis plutôt rapide. Il y a deux ans, j'ai fait quatorze numéros et soixante-quinze couvertures, ce fut une année productive. Ensuite je suis tombé malade, et l'année dernière n'a pas été aussi intense, mais les deux prochaines années le seront. Donc en ce qui concerne les retards, nous travaillons dessus, à Aspen, pour que nos comics soient publiés aux dates annoncées.

Êtes-vous satisfait de Soulfire jusqu'à présent ?

Bon... pas au niveau du timing, évidemment. Cinq numéros en dix-huit mois ! Créativement, c'était conçu pour démarrer en trombe, avec beaucoup d'action arrivant en crescendo. Si tout était sorti comme prévu, le rythme du récit aurait été parfait. Mais là, en l'occurence, les cinq premiers numéros ne sont que la mise en place du reste, et comme c'est tout ce que le public a pu voir, le rythme est un peu lent. J'ai dit à tout le monde de boucler sa ceinture pour la suite, car le numéro 6 est incroyable, le 7 encore plus, etc... La fin sera démentielle.

Avez-vous réglé vos problèmes avec Top Cow ?

Tout a été résolu il y a très longtemps. Tout va bien, désormais.

Et que pensez-vous des changements qu'ils ont récemment annoncé ?

J'espère que c'est pour le mieux. Je ne sais pas vraiment ce qui se passe, je n'ai pas vraiment suivi l'affaire... Mais c'est une industrie imprévisible, et les gens essaient constamment de la modifier. Mais si vous ne faites pas aujourd'hui dans le super-héros, c'est difficile de faire des comic-books. Je leur souhaite les meilleures choses...

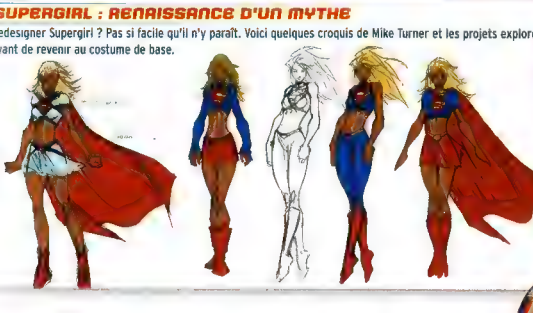
Et vous profitez du meilleur des deux mondes.

On essaie !

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

SUPERGIRL : RENAISSANCE D'UN MYTHE

Redesigner Supergirl ? Pas si facile qu'il n'y paraît. Voici quelques croquis de Mike Turner et les projets explorés avant de revenir au costume de base.



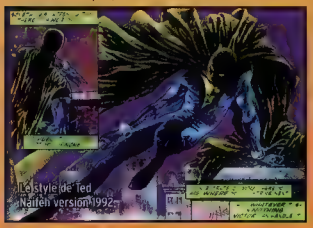
SENTRY

Vous connaissez Sentry ? Il est la parodie « Maison » d'un concept DC, porte un costume bleu et jaune et fait partie de l'équipe de super-héros la plus connue de son univers. Comment ? Une copie de Superman créée par Paul Jenkins en 2000 ? Non, on vous parle de l'autre Sentry. Celui de 1986, qui se prend pour... Batman !

Il fut un temps où, quand on n'achetait pas de Marvel ou de DC, avant l'arrivée d'Image, il ne restait qu'un seul bac chez les vendeurs de comics. Un carton bien souvent marqué « indépendants » dans lequel on trouvait pêle-mêle des éditeurs tels qu'Eclipse, First ou même Dark Horse (pas encore reconnus comme aujourd'hui). Dans ce bac des petits éditeurs, laissé pour compte par la plupart des lecteurs de comics VO, arriva en 1986 une variation de la Justice League nommée la **Hero Alliance**, sur laquelle des dessinateurs comme Ron Lim ou Bart Sears se feront les crayons. L'idée de ce groupe semble avoir germée à la confluence de deux thèmes différents. D'abord, avec la maxi-série **Squadron Supreme**, Marvel avait montré la voie de l'exploitation commerciale de copies des héros de DC Comics sous couvert d'hommages, sans qu'apparemment les avocats de ces derniers ne trouvent de faille juridique. La deuxième tendance dans laquelle fut baignée **Hero Alliance** est le Dark N'Gritty : l'ère des héros cyniques, entamée en 1986 par le **Dark Knight** de Miller et les **Watchmen** de Moore et Gibbons. Mais **Hero Alliance** n'était très clairement qu'un comic-book de moindre qualité, édité par un éditeur au budget limité. Tout au plus, on lui reconnaîtra le fait que, s'il a été parmi les premiers à profiter de la tendance, ce n'est pas parce qu'il l'a copiée, mais parce qu'il était dans les cartons des auteurs au moment où les précurseurs de la vague Dark N' Gritty pointaient le bout de leurs planches.

Dans ce contexte, **Hero Alliance**, vedette d'une graphic novel et deux séries régulières successives, chacune lancée chez un éditeur différent, ne pouvait bien sûr pas se faire sans un certain nombre d'archétypes. Il y avait Victor (l'équivalent de Superman) et on trouvait (nous y arrivons donc) Sentry, le Batman de ce monde, en chevalier sombre. La genèse de l'histoire était que l'ego de Victor avait mené à la mort la précédente génération de super-héros (l'équivalent de la Justice Society) et cherchait à s'amender en créant une nouvelle équipe (Hero Alliance). Tout aussi forte tête que son modèle batmanien, Sentry surveillait tout ça de loin avec un certain cynisme, qui n'est pas sans rappeller la défiance de Bruce Wayne envers les autres super-héros. Et fort logiquement, quand vint le moment de trouver des déclinaisons à Hero Alliance, Sentry était en première place. Initialement, il devait avoir sa propre mini-série. Mais l'éditeur, Dave Campiti, expliqua comment un artiste fameux (mais jamais nommé), les avait laissés en plan. La mini, plombée, fut donc finalement retravaillée en un unique **Sentry Special**, numéro illustré par un jeune débutant nommé Ted Naifeh (ce dernier, bien plus récemment, a fait preuve d'un style plus mûr en illustrant les aventures de Courtney Crumrin). Dans les années 90, **Hero Alliance**, après avoir changé plusieurs fois de maison d'édition, sombra dans les limbes. Ce Sentry-là n'eut jamais d'autre épisode que ce Special, le montrant en train d'affronter son ennemi Sepulchre (une sorte de ghoule). Et pourtant, on peut se demander pourquoi les ayant-droits de la série ne se sont pas opposés à ce que Marvel utilise la même marque pour un nouveau héros. Peut-être parce qu'entretemps, Dave Campitti, le co-créateur d'**Hero Alliance**, est devenu l'un des plus gros agents de dessinateurs (brésiliens notamment) et que se brouiller avec la Marvel ne ferait pas son jeu. Du coup, ce premier Sentry risque bien de rester complètement oublié...

Xavier Fournier



Le style de Ted Naifeh version 1992

WWW.TOYSTAR.FR - 01 43 72 06 66

TOYSTAR - C. Cial des Ormeaux
38, rue des Ormeaux 75020 PARIS
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 20h
M° Ménilmontant / BUS Voulues à

TOYSTAR

Paiement sécurisé 24h/24 - 7j/7
Plus de 2000 références
Pour recevoir notre catalogue gratuit appelez-nous au 01 43 72 06 66

Batman Hush Returns :
Prix : 59 € la série complète
(1) Batman - 2) Catwoman
(3) Two-Face - 5) The Joker
Batgirl :
Prix : 85 € la série complète
(6) Nightwing - 8) Catwoman
(9) Ra's al Tangu -10) Azrael
Superman :
Prix : 70 € la série complète
(11) Superman -12) Batman
(13) Flash - 14) Superman
Batman Hush série 2 :
Prix : 59 € la série complète
(15) Batman
(16) Nightwing -18) Batman
(19) Flash -20) The Flash
Batman & replicas :
Batman belt replica : 500 €
Batman mask replica : 279 €
Batman buste : 70 €
Batman buste : 70 €
Batman statue Kubert : 79 €
Batman Ninja statue : 280 €
Batman statue : 328 €
Batman figurine : 29 €
Batman Wizard exclusive
Batman & Kitty - Days of future past
Batman série 12 :
Prix : 75 € la série complète.
(28) -31) Maestro -32) Bishop
(33) Sasquatch -35) Iron Fist
Disponibles ! Contactez nous !
Batman statues & bustes :
Batman Dark Phoenix saga statue : 119 €
Batman Silhouettes statue : 199 €
Batman buste rogues gallery : 89 €
Batman & bustes :
Batman buste : 200 €
Batman statue : 190 €
Batman statue : 150 €
Batman buste : 45 €
Batman Hot buste : 159 €
Batman Blue buste : 55 €
Batman buste : 45 € -46) Sandman buste : 85 €
Batman Spider woman buste : 55 €

DESIGNATION	P.U.	QTE	TOTAL

VOUS DEVEZ REGLEMENT ET RENVOYER CE COUPON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE AU TARIF EN VIGUEUR A :
TOYSTAR
C.Cial des Ormeaux 38,rue des Ormeaux 75020 Paris

Votre commande vous sera livrée en colissimo suivi sous 2 à 3 jours à réception de votre commande
Livraison valable en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles

SOUS-TOTAL	
FRAIS DE PORT	
TOTAL À PAYER	

NOM	
PRENOM	
ADRESSE	
CODE POSTAL	
VILLE	
TELEPHONE	
MODE DE PAIEMENT	☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE
NUMERO DE CB	
DATE DE VALIDITE	

FRAIS DE PORT 8€
OFFERTS POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 80€

À CORPS ET À KREE

AVEC HOUSE OF M, CAROL DANVERS, ALIAS MISS MARVEL, REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE ET REPREND SON NOM ORIGINEL. À BIEN DES ÉGARDS, CETTE HÉROÏNE POURRAIT PASSER POUR UNE "HAS BEEN" DES 70'S. UN PEU INVENTÉE PAR ACCIDENT, SON POTENTIEL RESTE POURTANT RICHE ET INEXPLOITÉ. MARVEL SE DÉCIDANT ENFIN À LUI DONNER UNE NOUVELLE CHANCE (ELLE EST LA VEDETTE D'UN NOUVEAU MENSUEL AUX USA), RÉVISONS NOS CLASSIQUES.

Dans [illegible] chez Marvel, de tout d'un coup, de mettre les femmes en valeur. À cette époque, les motivations derrière les créations de Spider-Woman ou de Miss Hulk sont assez limpides. Spider-Man et Hulk comptent parmi les personnages les plus emblématiques de la firme. Quand vient le moment de créer Miss Marvel, dérivée de Captain Marvel, le héros cosmique, les lecteurs voient déjà plus de raisons de s'étonner. Le bonhomme, malgré un mythe de Jim Starlin resté culte, [illegible] avait vraiment fléchi avec le top des ventes. Pour tout dire, [illegible] série du héros marchait si mal, au plan commercial, que Marvel la publiait plus qu'à mois sûrement au moment du lancement de Ms. Marvel, en janvier 1977. On peut donc se demander pourquoi Marvel alla chercher sa troisième héroïne de dame à des les années 70 dans une de ses séries les moins porteuses. Une raison semble le nom, avec à la clé un nouveau décor du côté des séries. Il y avait à l'époque le guillemin Shazam ! mettant en scène [illegible] Captain Marvel, celui de DC Comics. Marvel faisait donc sa résistance pour garder le monopole du nom. Et puis, il y avait un intérêt à avoir une "Mademoiselle Marvel" alors que la Wonder Woman (WW) du moment se partageait [illegible] multi-médiatique.

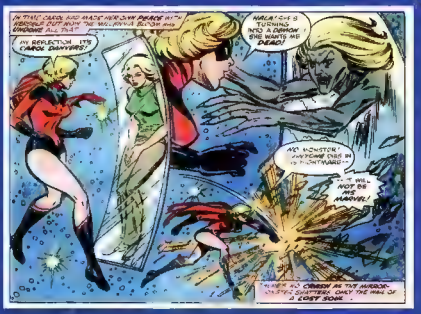
UNE ORIGINE ALAMBIQUÉE !

[illegible] la même race extra-terrestre [illegible] Iles. Kree [illegible] Earth-616). Mais cette [illegible] n, pas [illegible] ocène, est pourtant ignorée car elle ne permettait sans doute pas de refléter [illegible] statut des femmes dans la société. Carol Danvers responsable de la sécurité de la NASA, apparue dans les premiers épisodes de la série du héros, avait donc servi d'hôte. L'astuce consistant à utiliser un vieux combat de Captain Marvel dans lequel Carol avait joué le rôle de la demoiselle en détresse pour justifier [illegible] accession au rang d'héroïne. Il suffisait de dire que, à l'insu de tous, une machine Kree avait donné à la jeune femme les pouvoirs et la personnalité d'une guerrière extraterrestre. Rien de [illegible] pas au courant...

Ms. Marvel est, à certains égards, [illegible] [illegible] [illegible] femme libérée sans la plupart du temps, y arriver. Car sous certain angle, il s'agit bien de concurrences Wonder Woman. Personnage féminin de référence, au moins dans les limites de l'univers Marvel. Ainsi, en 1972, la princesse amazone de Themyscira avait fait la couverture de Ms. Magazine #1, revue féministe [illegible] la libération de la femme. Dès Ms. Marvel [illegible] le co-créateur de [illegible] [illegible] [illegible]

secrets en rédactrice en chef d'une revue intitulée Woman Magazine, publiée par Irascible & John Jameson. Didier de départ est bien de s'inspirer de ce magazine et sa fondatrice Gloria Steinem, figure importante de la « libération de la femme ». Mais d'emblée, ce noble propos est en quelque sorte tronqué par le moule super-héroïque. Sur Ms. Marvel apparaissant en couverture du #1 sous la forme d'une version féminisée de Captain Marvel, quoi de plus normal que le costume féministe laisse largement apparaître la chair et le nombril de l'héroïne, comme s'il s'agissait d'une danseuse orientale. C'est-à-dire légèrement moins féministe qu'il y paraît. Avant #20, le costume ne sera retouché qu'au #8).

L'époque Conway lui donnera par ailleurs une saveur particulière : Carol Danvers souffre de schizophrénie. Ignore qu'elle se transforme régulièrement en Ms. Marvel. Mais le passage de Conway n'est qu'éphémère sur la série. Gerry Conway quittera bientôt la maison pour aller chez DC. Dès le #3 c'est Chris Claremont qui prend en charge la destinée de l'héroïne et recolle les vrais morceaux. Carol accepte graduellement les deux parties de son moi. Mais le paradoxe fondamental/antiféministe de Ms. Marvel n'est pas résolu pour autant. Dans les épisodes #1-8, Claremont écrit un cliché qu'il perfectionnera par la suite (notamment) : celui de la femme forte qui tombe sous la domination d'un ennemi. Ms. Marvel est mentalement forcée à tomber amoureuse du terrifiant Modok. Si elle n'était pas si mauvais, ce n'est qu'un exemple de plus de son échec sur le plan féministe. Claremont le vivra lui-même par son compère des X-Men, le dessinateur Dave Cockrum, grand fan de l'autre Captain Marvel, celui de la concurrence. Une partie de la polémique dans les mois qui suivent Ms. Marvel #8 consiste donc d'un nouveau costume, version « parachuté de celui de Captain Marvel. Danvers s'habille d'une cape rouge et vous verrez que vous arrivez à quelque chose de très proche de Jarbon. Mais la série part un peu en vrille. La vente de décembre pousse Marvel décide d'arrêter les frais au #23 en avril 1979. Claremont va diffuser les derniers épisodes (notamment un combat avec Sabretooth qui n'a sera important que des années plus tard). Avant cette interruption soudaine, Claremont a cependant établi un rapprochement entre son héroine et les Vengeurs. Dans Marvel #18), c'est dans le titre de la première que Ms. Marvel continuera sa destinée.


IN THAT CAVE, HE HAD MADE HIM A PROMISE WITH HIS HEART JUST AS HE WILL NOW BREAK HIS UNIVERSE ALL THAT
HAHA! SHE'S TURNING INTO A DEMON. SHE WANTS ME DEAD!
IN REFLECTION... IT'S CAROL DANVERS!
NO! MONSTER! ANYTHING BUT IN THIS NIGHTMARE!
YES... NOT BE MARVEL!
HERE'S NO CRASH AS THE MIRROR-SHARDS SHATTER. ONLY THE HALL OF A LOST SOUL.

Dans Avengers #181 (mars 1979), le scénariste David Michelinie le récupère donc dans l'équipe et (dixième) gros ou début, la possibilité de se voyle entre Wonder Man et Ms. Marvel, toutes deux synonyme de "Merveille" en deux. Évoqué éditorialement, ça n'est pas suivi d'effets. Après des mois passés à essayer de rentrer au groupe, Michelinie y arrive alors deux un arc médiocre culminant dans Avengers #200 Ms. Marvel toute mystérieusement enceinte. Le père, dans l'esprit de Michelinie, est l'intelligence Suprême le grand maître des Kree. L'enfant résultant de cette union est hybride kree/humain à la peau verte. Après avoir accepté l'idée dans un premier temps, Marvel le refuse pourtant au moment d'écrire le #200. Le scénariste Chris Claremont prend alors la série en charge et décide de faire naître un enfant-hybride standard. Ms. Marvel se retrouve donc avec des pouvoirs cosmiques, un nouveau bras, déjà publiés, mais sans culotte. Il n'y a plus de père pour le bébé de Ms. Marvel. Dans l'urgence, il invente une histoire de remplacement. Le père du bébé, nouveau-né, s'appelle Marcus. Il d'immortel (vieil ennemi des Vengeurs), qui a manipulé Ms. Marvel comme Modok avant lui, pour l'imprégner et s'incarner sur Terre dans un nouveau corps. Marcus en donc à la fois le père mais aussi l'enfant de Ms. Marvel (!). L'épisode aura validé par l'éditeur, il enlève Ms. Marvel, toujours enceinte, pour vivre avec Marcus devenu adulte. L'épisode suivant un autre énorme panneau

Ci-dessus: au cours de sa carrière, Ms. Marvel n'a pas toujours été traité avec ménagement.

Ci-dessus: la première version "nombriliste" du costume de l'héroïne. Un comble pour une supposée féministe.

MS. MARVEL ET LE MONDE DU X

Stan Lee Presents
THE ALL-NEW Ms. MARVEL
AS DO SAY, DO WHAT?
IT LOOK GREAT!!
CHRIS CLAREMONT WRITER
DAVE COCKRUM PENCILLER
BOB WIACEK, SYNNEE GOLDFLAM, MIKE ESPOSITO, JOE SINNOTT, JOHN BOLTON, TERRY AUSTIN, JOSE MARZAN, JR. INKERS
GLYNIS OLIVER COLOR ARTIST
JOHN COSTANZA LETTERER

lecteurs, puisqu'en définitive, Carol Danvers part vivre en couple... Avec son propre bébé. La situation, incongrue il est vrai, est perçue comme de l'inceste. Et Marvel se serait bien passé d'un tel scandale. Il vire sans ménagement Michelinie d'Avengers et Ms. Marvel devient victime d'un embargo tant qu'on n'aura pas « répare » le personnage.

L'année suivante, Claremont est appelé à la rescousse pour réparer la casse. Dans Avengers Annual #10, il ramène donc une Carol Danvers accusatrice sur le devant de la scène demandant aux Vengeurs comment ils ont pu la laisser partir avec un homme qui, à l'évidence, la manipulait. Mais les hautes sphères de la Maison des Idées ne veulent plus entendre parler de Ms. Marvel. Claremont parvient à ménager la chèvre et le chou en coupant l'héroïne... en deux. Carol Danvers reste dans l'univers Marvel mais se fait ôter ses pouvoirs par un personnage créé pour l'occasion, Malicia (cette piquante permettant d'éviter l'identité de Ms. Marvel). Carol Danvers et Malicia font, par la suite leur réapparition dans Uncanny X-Men, le titre de prédilection de Claremont. Ce dernier a le fait de redonner des pouvoirs à Carol, qui se transforme sous la forme de Binary, une sorte d'héroïne cosmique qui rappelle visuellement Binary n'existe cependant que par la volonté de Claremont de sauver Carol, et n'est pas en elle-même la plus intéressante du personnage au passage. Le nom de « Ms. Marvel » est alors donné à un autre personnage, inspiré, qui évidemment ne sort des Quatre Fantastiques et qui n'a rien à voir avec la vraie détentrice du nom. L'autre « moitié » de Ms. Marvel, Malicia, évolue assez vite en une personnalité autonome. Au point que dans Uncanny X-Men #258 (1990), Claremont se décide à tuer celle à l'ancienne recette. Ms. Marvel est éliminée de Rogue. Carol Binary et tout va bien dans la galaxie Claremont. Carol Danvers, entre sa personnalité humaine, ses pouvoirs et son nom de code éparpillés à gauche à droite, d'une carcasse désossée à la casse.

LA REVANCHE DU RETOUR...

Mais tout le monde chez Marvel n'est pas convaincu du résultat. Certains éditeurs pensent que Carol Danvers en Ms. Marvel avait "plus de gueule" que Binary. Commence alors la route de la reconstruction. Elle sera longue. En 1992, Binary est renvoyée sur Terre après le crossover Galactic Storm. Recueillie par les Vengeurs, elle semble avoir perdu ses pouvoirs puis redevient « cosmique », le temps du crossover Starblast en 1994. Deux factions chez Marvel semblaient ne pas être d'accord sur le destin du personnage. C'est Kurt Busiek qui l'emportera en 1996. À la faveur du relaunch des Vengeurs, il ramène les pouvoirs de Binary, lui laissant juste celui de Ms. Marvel, qui reprend son costume noir et fait à nouveau de la belle au membre des Vengeurs. Mais le nom de Ms. Marvel est jugé démodé. Alors on la rebaptise Warbird (on fait un peu moins « classe » qui fleure les années 90 on ne peut reprocher à Busiek de ne pas mettre en confidence le personnage. Mais les fans de l'héroïne le regretteront peut-être un peu. Les tests qui suivent sont en effet destinés à montrer les problèmes d'alcoolisme de Warbird. Si le thème avait été abordé avec trois mois d'avance, cette fois-ci, on ne ferait pas dans la demi-mesure. Warbird ne fait pratiquement plus une apparition sans être complètement saoûle, devenant un peu la Sue Ellen des Vengeurs. Elle est la maladroite de prédilection, fait partie d'une équipe de Vengeurs (encore) manipulés dans Avengers vol.3 #26, et tue un ennemi dans Avengers vol.3 #48. L'événement lui faisant prendre conscience de ses défauts, elle décide alors de quitter l'équipe pour accepter un poste au Ministère de l'Intérieur. Autrement dit une grande boucle qui renvoit Carol Danvers à ses premières amours. Jim Valiant quelques apparitions dans Avengers Forever et Thunderbolts. En somme, avant House Of M, le personnage n'est pour le moins compromis, alambiqué et dans un sacré pétrin. Si ce n'est qu'un de ses fans est très bien placé chez Marvel. Un certain Brian Bendis qui, après avoir utilisé Carol en tant que personnage secondaire dans Alias, profite des premières pages de House of M pour la ramener au premier plan. Suffisamment pour que Marvel décide de la relancer en mensuel, sous son vrai nom de Ms. Marvel. Près de trente ans après ses premiers exploits (et la libération de la femme) Carol vole à nouveau de ses propres ailes.

Ci-dessus: Changement de costard pour Miss Danvers. Un costume bleu et rouge, troquant l'étoile pour l'éclair, pour lequel le dessinateur Dave Cockrum avoue s'être inspiré du Capt. Marvel Junior, jeune ami du sorcier Shazam.

Lemo

HIP FLASK image MONTHLY

INTERVIEW ■ CHRIS BACHALO
AGENT
X

ON DIT QU'IL FAUT SE MÉFIER DE L'EAU QUI DORT. SOUS SES AIRS DE GRAND ENFANT, CHRIS BACHALO EST UN GRAND PRO DANS LE MÉTIER DEPUIS 15 ANS. AMATEUR DE FANTASTIQUE ET DE MONSTRES, IL SE SENT ÉGALEMENT TRÈS À L'AISE DANS L'UNIVERS DES X-MEN, QU'IL A REPRIS EN MAIN DEPUIS UN AN. ALORS QU'IL S'APPRÊTE À PASSER D'UNE SÉRIE X, UNCANNY X-MEN, À UNE AUTRE, X-MEN, CHRIS A PRIS LE TEMPS DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS ET LEVÉ UN PAN DE MYSTÈRE SUR LES PROCHAINS DÉFIS DES MUTANTS DE XAVIER.

REPÈRES

> Base d'opération :
La Californie

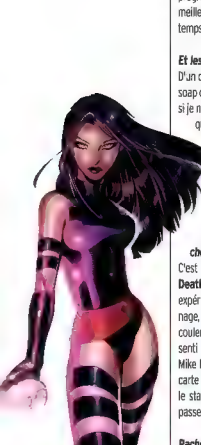
> Ses séries phares :
- Death (Vertigo)
- Generation X (Marvel)
- Uncanny X-Men (Marvel)
- Witching Hour (Vertigo)
- Steampunk (Wildstorm)
- Captain America (Marvel)
- Witchblade (Top Cow)
- X-Men (Marvel)

Vous avez repris Uncanny X-Men l'an dernier et vous apprêtez à passer sur X-Men, sa petite "sœur", mais vous avez déjà officié sur Uncanny X-Men il y a près de dix ans. Vous avez trouvé que le paysage a changé après tout ce temps ?

Je crois que la principale différence entre cette période et maintenant est l'ambiance chez Marvel. Lors de mon premier run, la compagnie était en faillite. C'était le chaos permanent et c'était assez frustrant de travailler là-bas, pour tout vous dire. Aujourd'hui, Marvel est une compagnie solide et la direction éditoriale est bien établie. C'est clairement une atmosphère agréable pour travailler. Je n'avais fait que dix épisodes d'**Uncanny X-Men** à ce moment-là avant qu'ils ne me demandent de renoncer pour des raisons financières. Et j'avais toujours trouvé dommage de n'avoir pu aller plus loin parce que j'avais l'impression de progresser continuellement sur la série, de livrer mois après mois, mon meilleur travail. Donc, cette fois, j'espère que je pourrais rester plus longtemps, aussi longtemps qu'ils voudront de moi en fait (rires).

Et les personnages, vous les avez trouvé changés ?

D'un certain point de vue, non, pas tellement. Les X-men sont comme un soap opera. L'équipe est légèrement différente, mais ce n'est pas comme si je ne les avais jamais vus. En arrivant, j'ai simplement demandé à faire quelques ajustements de costumes ça et là. De façon générale, je préfère les costumes classiques des X-Men. Quand je suis revenu, par exemple, j'ai immédiatement demandé à pouvoir réutiliser le look de Bishop de mon précédent run. Je n'aimais pas vraiment le look d'Alan Davis sur ce personnage.



J'allais vous poser la question... Étant donné que les X-Men sont assez codifiés, c'est difficile de changer visuellement des choses que les lecteurs et les éditeurs apprécient, non ?

C'est vrai. Il y a longtemps, lorsqu'on m'a demandé de venir dessiner **Death : The High Cost of Living** (chez DC-ndlr), c'était ma première expérience avec un personnage déjà existant. Avec ce type de personnage, il faut tout de suite décider : donner son interprétation ou se couler dans celle d'un autre artiste. Pour Death, j'ai changé ce que j'ai senti important de changer. Et pour X-Men, c'est pareil. J'ai demandé à Mike Marts, l'éditeur des titres X, de me faire confiance et il m'a donné carte blanche. J'entends souvent parler des difficultés de certains (avec le staff Marvel) et je me considère d'autant plus heureux que cela se passe aussi bien que ça.

Rachel Grey Summers est le personnage qui a le plus changé dans l'équipe d'Uncanny X-Men depuis sa première apparition. Vous lui avez même ajouté un joli tatouage sur le dos. C'était dans le script ou c'est votre initiative ?

Je vais être honnête avec vous. Avant de prendre **Uncanny**, je ne connaissais pas du tout ce personnage. Chris Claremont m'a beaucoup aidé à appréhender Rachel et petit à petit, elle est devenue une de mes préférées. Et c'est tant mieux, vu le poids qu'elle a pris dans la série. En ce qui concerne le tatouage, c'était dans l'histoire. Apparemment, on avait vaguement vu ce symbole dans un autre épisode, alors je leur ai demandé s'il fallait tenir compte de cette première apparition et ils m'ont dit : "*Ça va amuse-toi, fais ce que tu veux.*" J'aime qu'on me dise ces choses-là (rires). Maintenant que je pars sur X-Men, Rachel va me manquer.

Sur X-Men, vous avez des velléités de redesign pour des personnages de l'équipe ?

Oui, je vais relooker la plupart d'entre eux. J'ai toujours adoré le costume vert de Rogue (Mallicia) par exemple, et j'ai voulu qu'elle revienne à ce look-là dans mes épisodes. Je lui ai simplement ajouté une cape pour qu'elle ait plus la dégaine du leader d'équipe qu'elle est.

Un peu comme son costume dans la saga l'Ère d'Apocalypse ?

Exactement ! J'ai toujours aimé les costumes de cette saga. Et je trouve vraiment dommage de réaliser des designs pour une mini-série et que ceux-ci ne soient pas réexploités par la suite pour des raisons éditoriales. Là, j'ai pris l'initiative (rires). Je fais la même chose avec Mystique. Avez-vous remarqué que Mystique n'a jamais eu de costume définitif ?

C'est vrai...

J'ai donc repris le costume de sa première apparition dans **Avengers Annual #10** avec quelques améliorations de mon cru. J'ai aussi redessiné Cannonball pour **Uncanny X-Men** et comme il passe dans l'autre série avec moi, j'ai pu conserver le costume que j'avais créé. On m'a même autorisé à redessiner Cable !

Et vous en avez fait quoi ?

Je suis de nouveau revenu aux origines du personnage. J'ai réintégré tous les éléments paramilitaires que Rob Liefeld lui avait mis. Il ne faut pas oublier que c'est un personnage qui tire d'abord et discute après (rires) ! Nous avons aussi Sabertooth dans l'équipe. J'avais déjà relooké le personnage lors de mon bref passage sur la série avec Grant Morrison (en 2002, ndlr). On a donc réutilisé cette version. C'est un personnage intimidant, une montagne de muscles en costume (rires).

Décidément, tous ces personnages et leurs looks font très "l'Ère d'Apocalypse"...

Ouais... Vous savez quoi ? Je me suis éclaté sur l'Ère d'Apocalypse. Créativement, j'étais super à l'aise.

Vous avez déjà commencé à travailler sur X-Men ou vous devez finir Uncanny X-Men d'abord ?

Écoutez, je viens de recevoir le script du premier épisode de Mike Carey, et... Ne riez pas, parce que ceux qui me connaissent savent que je ne dis

pas ces paroles en l'air... C'est le meilleur script des X-Men sur lequel j'ai eu à travailler jusqu'ici. Les gens vont se rendre compte que Mike Carey est un type génial. Quand je suis arrivé sur **Uncanny**, la première chose que j'ai demandé était si on pouvait ramener Malicia dans l'équipe parce que j'adore ce personnage. Et on m'a dit non parce que Peter (Milligan) avait prévu de l'utiliser dans l'autre série. Mais là, c'est moi qui ai changé de série et j'ai immédiatement envoyé un email à Mike en lui disant : *"s'il te plaît redonne à Malicia son côté 'bad girl', rends-la dure comme elle était à l'origine."* Elle a botté les fesses de Captain America (dans **Avengers Annual #10**-ndlr) et aspiré la force de Miss Marvel. C'est comme ça que je l'aime ! (rires) Il faut rendre un sens à son nom... Rogue (son nom anglais-ndlr), est un nom dur. J'ai donc supplié Mike et... Dieu merci, j'ai été entendu.

À quel point un script de Mike Carey est différent de ceux de Chris Claremont ?
C'est le jour et la nuit !

Vous voulez dire que c'est moins bavard chez Carey ?
Pour commencer, Chris ne me donnait jamais les dialogues. Je n'avais qu'un aperçu des histoires, les plots, et il ajoutait les dialogues après avoir vu mes dessins. Mike me donne des scénarios complets avec dialogues. C'est un peu le Marvel Way (Chris) vs le Vertigo way (Mike). Et je préfère les scénarios complets. Parce que je sais à l'avance comment dépeindre telle ou telle scène, les expressions des personnages, la place des bulles, etc. Et je peux lire le script ! Ressentir les émotions en tant que lecteur et les injecter dans mes dessins. Encore une fois, ce que j'ai lu est vraiment bon. Ne passez pas à côté . J'ai lu le plot pour les douze premiers épisodes de Mike et si personne n'intervient, ça va être énorme. Malicia est comme je l'aime... Même Cyclope est cool, c'est dire ! (rires)

Vous avez eu le droit de l'utiliser ? Je croyais qu'il ne devait apparaître que dans Astonishing X-Men ?
Il n'est là que dans ce numéro. Parce qu'on répartit les équipes : qui va où, etc... Emma Frost est là aussi, tout comme le Fauve. Le statu quo au début de l'épisode fait qu'ils ne sont pas tous d'accord entre eux sur la répartition des équipes et l'orientation politique des X-Men. Il y a beaucoup d'action, c'est finement écrit et c'est dans l'esprit des films. Mike a aussi créé des 'bad guys' crédibles. Je suis très enthousiaste.

Il y a très longtemps, vous avez co-créé Generation X et Marvel n'a pas été tendre avec ces personnages récemment, vous n'aimeriez pas user de votre influence pour en sauver quelques uns ?
Oui, j'ai cru comprendre qu'une partie d'entre eux n'étaient plus de ce monde ou avaient perdu leurs pouvoirs. Je vais vous faire une confidence : l'an dernier, j'ai proposé à Marvel un relaunch de **Generation X** que j'aurais écrit et dessiné moi-même. Mais ils n'ont pas été réceptifs. Ils avaient d'autres plans avec ces personnages qui étaient trop avancés pour changer. Je suspecte qu'ils m'aient aussi dit non parce que je ne suis pas très rapide et qu'ajouter l'écriture au dessin n'aurait sans doute rien arrangé. Bon, ils ont fait **Generation M** après **House of M** alors... Je le prends comme une sorte d'hommage. Et puis, en fin de compte, je préfère les ongoings plutôt que les mini-séries.

Justement, un certain nombre de dessinateurs se plaignent du changement radical d'orientation des comics avec, aujourd'hui, des scénaristes tous puissants là où il y a dix ans, les dessinateurs gouvernaient ?
Quand Image était en vogue, c'était encore une affaire d'artistes. Mais regardons les choses en face, nos comics sont mieux écrits maintenant ! Je suis un grand fan de Mark Millar par exemple, et son influence sur le marché est plus bénéfique que le contraire. Je suis réellement content que ce soit ainsi. Créativement, j'ai toujours la possibilité de proposer des choses, quoique j'ai toujours pensé que si j'avais de bonnes idées, je serais bien inspiré de me les garder pour un projet qui me tienne à cœur et dans lequel je ferais tout. Mais c'est ce qu'il y avait de bien dans la manière de travailler de Chris : comme les pages n'étaient pas détaillées, je pouvais balancer des tas d'idées dans les cases elles-mêmes. Mais très franchement, quand on parle de l'univers des X-Men, je préfère m'en remettre à quelqu'un comme Chris qui connaît ça bien mieux que moi. Sur un **Steampunk** ou **Witching Hour**, ou même **Generation X**, j'étais très impliqué dans le développement des concepts et des scénarii. Je ne me manifeste que lorsque j'assume que je peux apporter quelque chose.

Maintenant que Peter Milligan et Neil Gaiman, avec qui vous avez collaboré chez Vertigo, sont tous deux chez Marvel, on peut espérer une réunion autour d'un projet ?
Il ne faut jamais dire jamais. Vous savez quoi, il y a quelques années, quelqu'un m'a demandé si j'allais un jour retravailler pour Vertigo. J'avais répondu que je n'avais aucune intention de remplir chez eux et... Un an après je faisais **Witching Hour** pour eux (rires). Donc, je ne m'avance plus ! Aujourd'hui je n'ai pas de projets en cours avec ces deux scénaristes, mais tout peut arriver.

La rumeur vous prête une responsabilité dans la création du nouveau costume controversé de Spider-Man...
Axel Alonso m'a envoyé un email en me demandant si je voulais redessiner le costume de Spider-Man. J'ai trouvé ça étrange mais ce n'était pas la première fois. Il y a des années, quand je bossais sur **Shade the Changing Man**, Bobbie Chase (ex-éditrice de Marvel-ndlr) m'a appelé pour me demander si je voulais travailler sur Hulk que je n'avais jamais dessiné. Je n'ai pas fait la connexion tout de suite, mais j'ai trouvé ça étrange. Après tout, la seule histoire de Spider-Man que j'aie jamais faite, était pour un comic-book exclusif au parc Universal d'Orlando il y a quelque chose comme... Huit ans. La première chose que j'ai dit, c'est qu'il n'y avait rien à changer. Pour moi, Spider-Man est le super-héros qui a le costume le plus parfait qui existe, il est indémodable. Il est tout en haut de ma liste de personnages parfaits. Et je mets Batman en numéro 2. J'ai donc dit que je ferais de mon mieux pour les satisfaire malgré tout. J'ai fait sept ou huit croquis préparatoires et je leur ai envoyé. Quelques temps après, je reçois un dessin de Joe Quesada avec le design du costume. Je crois qu'il avait une idée très précise de ce qu'il voulait. C'était en tout cas sa réponse à mes propositions et c'est ce design qui a été retenu. Et là, je me suis dit... *"Bon, c'est pas mon truc mais il est éditeur en chef, alors s'il veut que Spider-Man soit ainsi, qui suis-je pour lui faire une remarque ?"* (rires). Il m'a dit de lui renvoyer quelques idées à partir de son dessin. Je suis retourné à ma planche et j'ai fait cinq propositions. Au final, c'est essentiellement un dess'in de Joe avec des morceaux de moi dedans. Moi, j'étais parti sur un costume rouge et blanc...

Comme l'armure d'Iron Man des années 87-89 ?
Absolument. Et ils voulaient absolument un costume rouge et jaune. Alors... Est-ce que je l'aime ? Disons que je suis content qu'ils soient contents (rires). Mais j'aimais mes designs (snif).

J'ai lu quelque part que vous vous destiniez au métier de charpen-

tier, c'est exact ?
C'est la stricte vérité. Quand j'étais au lycée, je n'étais pas spécialement bon élève et la conseillère d'orientation m'a mis dans une classe pour apprendre ce métier parce qu'en remplissant les questionnaires d'orientation, j'avais inscrit que j'aimais l'artistique. J'étais assez frustré par le fait que sur leurs questionnaires, on ne pouvait pas inscrire "dessinateur" donc on m'a mis là par défaut. Ce n'était pas si mal parce que c'est là qu'est née ma vocation d'artiste de comics. En classe, je ne faisais que de dessiner des monstres. Donc j'ai pris des cours de dessin. Et je n'ai jamais utilisé mes talents de charpentier, parce que j'ai découvert que j'étais allergique à la poussière ! (rires)

Est-ce qu'on reverra votre série creator-owned inachevée, SteamPunk, et que retenez-vous de cette expérience ?
J'aimerais vraiment finir **SteamPunk** un jour. Je ne sais pas trop bien sur quel label, mais beaucoup de gens me parlent de cette série. J'en suis le premier surpris. Ça a été une expérience fantastique. Ma meilleure expérience ex-aequo avec **Witching Hour.** Tout était parfait dans **Steampunk** : scénario, dessin, encrage, couleurs, lettrage... J'aime tout. Parfois, je merde dans mes planches ou en m'encrant, mais là, c'était vraiment l'histoire que je voulais raconter. Et Joe Kelly a mis des mots sur mes images de manière splendide. Mais je sais exactement comment m'y prendre si je finis. J'ai de quoi faire six à huit épisodes encore.

Récemment, vous avez fait quelques piges pour Top Cow avec Witchblade (qui sera publié dans le prochain Comic Box d'ailleurs) et Common Grounds, vous étiez fan de ces personnages ?
Disons que j'ai rendu service à mon ami Jim McLaughlin, qui était jusqu'à récemment rédacteur en chef de Top Cow. Il me demandait tout le temps quand je bosserai pour lui. Quand j'ai eu un peu de temps libre, j'ai fait quelques couvertures, l'épisode de **Witchblade**, quelques trucs. **Witchblade** n'est pas si différent de **Witching Hour** ou **Steampunk**, je me sens à l'aise avec ces univers. J'aime dessiner des démons et des monstres ! J'ai découvert les comics avec **Werewolf by Night** et **Hulk**. C'est pour ça que je suis bien chez Marvel, je n'ai jamais aimé la **JLA** ou **Superman**... Mon truc c'est **The Mummy**, **Tomb of Dracula**, **Swamp Thing**, **Ghost Rider**, que des trucs comme ça. La première cover que j'ai faite pour Marvel était une Ghost Rider. Sur **Common Grounds**, j'ai aussi rendu service parce que j'aimais la série mais j'ai dû réduire mes prétentions financières. C'était un des rares moment où je l'ai joué grand seigneur. (rires)

Il y a deux ans, vous avez fait un passage sur Captain America et nous avons découvert Chris Bachalo, le coloriste...
Ah ! Et attendez, je n'ai encore rien écrit et je me refuse à faire du lettrage ! Je suis nul là-dedans.

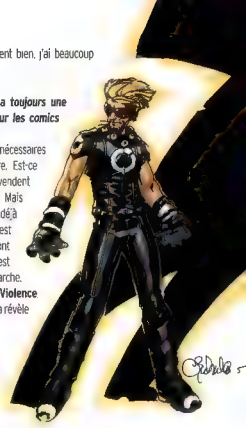
Vous semblez pourtant fin prêt pour un album à l'européenne !
Oh, j'adorerais ça !

Et vous attendez quoi ?
(rires) Des sous !

Vous savez qu'avec le taux de change, vous seriez gagnant à être payé en euros !
(rires) Hmmm... Intéressant. Sur cette histoire de colorisation, je vais être franc, je n'aime pas du tout cela. Je préfère quand d'autres le font. Pourtant, je suis un "control freak", j'aime bien tout contrôler.

Allez, ne me faites pas croire que vous êtes fainéant...
(rires) Demandez à ma femme ! (rires) Mais c'est vrai qu'à côté de certains artistes, je suis un peu fainéant. Et je dois assurer mon niveau de vie (rires), donc le tarif à la page est important. Mais Marvel est cool avec moi, ils me dorlotent, me payent bien. J'ai beaucoup de chance.

Vous croyez qu'il y a toujours une place aujourd'hui pour les comics indépendants ?
Absolument. Ils sont nécessaires à la vitalité du genre. Est-ce que j'aimerais qu'ils vendent plus ? C'est certain. Mais ils existent et c'est déjà pas mal. Le business est difficile. Les indies sont un vivier à talents, c'est comme ça que ça marche. Regardez **History of Violence** ça ne vend rien mais ça révèle des talents.



Quand on regarde vos couvertures, on est frappé par le nombre d'expérimentations que vous faites. Même avec les couvertures les plus iconiques, vous arrivez à faire la différence...
C'est vrai que je tâche de ne pas être répétitif. J'ai horreur de citer des noms, mais pour moi, un John Byrne est plus un cartooniste qu'un artiste de comics. Regardez, il a souvent mis des bulles sur les couvertures pour masquer sa faiblesse. Il sait formidablement bien raconter des histoires, mais visuellement, c'est assez limité. Moi, j'aime changer, et faire des expériences. En plus, j'apprends de nouvel es techniques en expérimentant. Je suis très curieux. Quand je suis revenu chez Marvel, ils venaient d'instituer leur politique de couvertures iconiques ou génériques. Et moi je préfère celles qui racontent une histoire. Ça m'a pris un moment, mais j'ai trouvé un moyen de rester créatif avec ce type de couvertures. Je suis un grand fan de Dave McKean par exemple, qui est mon inspiration pour les couvertures. J'ai aussi beaucoup d'admiration pour un artiste français, Bengal. Son site est absolument fantastique. Il a énormément de talent. C'est lui qui m'a inspiré quand j'ai colorisé **Captain America**. Il y a deux jours à peine, j'étais sur un fan-site de Yahoo et Bengal s'est pointé, je lui ai dit tout le bien que je pensais de ses couleurs. J'ai dit à tout le monde qu'il est la haute autorité en matière de couleurs.

Pourtant, vous êtes un fan de noir & blanc et d'encrage, toutes vos références (Mignola, Miller, Risso) sont des pointures du noir & blanc. Vous ne feriez pas un X-Men : Black & White ?
Ce serait pas mal. Mais je me suis fait plaisir quand j'ai fait **Batman : Black & White**. Un jour peut-être... Mais le noir et blanc ne se vend pas bien.

Vous plaisantez ? Et les mangas !
Non... Ça ne marche pas aussi bien que les X-Men.

Sauf votre respect, vous faites erreur, les mangas explosent les scores en librairie !
Ah oui ? Je n'avais pas l'impression. Je vais m'y mettre alors (rires)

Vous savez que vous avez des fans en France, on vous revoit bientôt ?
J'aimerais bien revenir en Europe. Mais Angoulême devrait être en avril ou mai au lieu de janvier, parce que la dernière fois que je suis venu, les vignobles étaient fermés pour l'hiver et je n'en ai pas profité ! (rires)

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

SUPERMAN

Un peu d'aide...

War, un récit de guerre intergalactique qui avait occupé l'univers

familles.

Superman, lui aussi ultime rejeton de son peuple.

Pour finir, un petit mot sur les auteurs. Jeph Loeb et Ian Churchill ont travaillé ensemble

son propre titre...

SOUDAIN, LE GÉNÉRAL ZOD EST LÀ. IL M'ARRÊTE À 20 KILOMÈTRES AU DESSUS DU NIVEAU DE LA MER.
FILS DE JOR-EL
JE VAIS TE BRISER.
ALORS, ET SEULEMENT ALORS, TU T'AGENOUILLERAS DEVANT...

©2002 DC Comics Inc. All Rights Reserved All characters featured in this issue the distinctive likenesses thereof and related elements are trademarks of DC Comics The stories characters and incidents mentioned in this magazine are entirely fictional DC Comics a Warner Bros Entertainment Company Published under License from DC Comics in collaboration with Panini Comics. All rights Reserved ©2006 Full FX pour l'édition Française

SON ARMURE EST ENTIÈREMENT DOUBLÉE DE PLOMB, CE QUI M'EMPÊCHE DE VOIR SON VISAGE. MAIS JE SUIS CERTAIN QU'IL SOURIT.
JAMAIS !
Un peu d'aide
JEPH LOEB scénario
IAN CHURCHILL dessins
NORM RAPMUND encrage
TANYA & RICK HORIE couleurs

FULL FX STUDIO
traduction/lettrage

TOM PALMER jr
édition usa

EDDIE BERGANZA

remerciement à CHRISTINE GHERARD

SUPERMAN
crée par
JERRY SIEGEL &
JOE SHUSTER

SA FORCE EST REMARQUABLE. SA RAPIDITÉ IMPLACABLE
CE N'EST PAS TANT QU'IL SOIT PLUS PUISSANT QUE MOI. EN FAIT, BIZARREMENT, JE PENSE QUE NOUS SOMMES DE FORCE ÉGALE.
C'EST PLUS QUE ÇA... IL ME CONNAÎT. JE NE SAIS PAS COMMENT. MAIS C'EST COMME S'IL ANTICIPAIT CHACUN DE MES MOUVEMENTS AVANT MÊME QUE JE PASSE À L'ACTION.

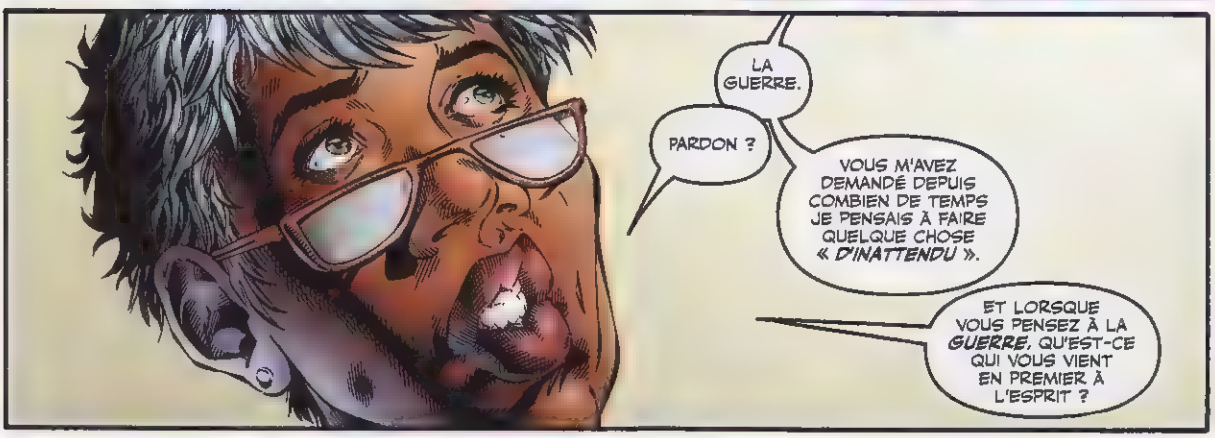
JUSQU'À CE QU'IL NE LUI RESTE PLUS QU'UNE SEULE OPTION.
ACCOMPLIR L'INATTENDU.

Dr. Claire Foster, Ph.D.
Chrysler Building - New York City
* Patient :
« INATTENDU ».
UN CHOIX DE MOTS INTÉRESSANT.
DEPUIS COMBIEN DE TEMPS AVEZ-VOUS CES FANTASMES...
...DE FAIRE QUELQUE CHOSE... D'INATTENDU ?
JE NE SAIS PAS SI JE DEVRAIS ÊTRE ICI.
ICI...?
VENIR VOUS VOIR. UNE PSYCHIATRE.
JE VEUX DIRE, JE NE SUIS PAS FOU.
EST-CE QUE CELA VOUS DÉRANGE SI JE RESTE DEBOUT ? PARFOIS, LA MARCHE M'AIDE À RÉFLÉCHIR.
FAITES COMME BON VOUS SEMBLE.
EST-CE QUE C'EST CE QUE VOUS CROYEZ ? QUE SEULS LES FOUS FONT UNE THÉRAPIE ?

NON, CE N'EST PAS CE QUE JE VEUX DIRE, *DOCTEUR FOSTER*. VOUS M'AVEZ ÉTÉ CHAUDEMENT RECOMMANDÉ PAR MON... *NOTRE* AMI.
QU'EST-CE QUE VOUS *VOULIEZ* DIRE, ALORS?

JE SUIS *SUPERMAN*. VOUS SAVEZ, « *CELUI QUI PEUT CHANGER LE COURS DES PLUS PUISSANTES RIVIÈRES* ».
JE SUIS LÀ POUR AIDER. AIDER LES AUTRES.
JE NE SAIS PAS À QUEL POINT JE RESTERAIS UN *MODÈLE* SI ON DÉCOUVRAIT QUE JE VIENS ICI.

OU, *ÇA* SERAIT EFFECTIVEMENT *INATTENDU*.
AVANT TOUT, SACHEZ QUE LA *CONFIDENTIALITÉ* EST LA PIERRE ANGULAIRE DE LA RELATION DOCTEUR-PATIENT.
MAIS *VOUS* VOUS EN APERCEVREZ SI VOUS VENEZ ICI.
C'EST VOUS QUI DEVREZ FAIRE UN TRAVAIL SUR VOUS-MÊME POUR VOUS APERCEVOIR QUE VOUS N'ÊTES PAS SEULEMENT VULNÉRABLE À LA MAGIE OU LA KRYPTONITE.
ET, CE N'EST QUE MON AVIS, MAIS JE TROUVE QUE QUICONQUE EST PRÊT À FAIRE UN TEL TRAVAIL SUR SOI EST UN MODÈLE À SUIVRE.


LA GUERRE.
PARDON ?
VOUS M'AVEZ DEMANDÉ DEPUIS COMBIEN DE TEMPS JE PENSAIS À FAIRE QUELQUE CHOSE « *D'INATTENDU* ».
ET LORSQUE VOUS PENSEZ À LA *GUERRE*, QU'EST-CE QUI VOUS VIENT EN PREMIER À L'ESPRIT ?

AQUAMAN.
JE ME SOUVIENDRAI TOUJOURS D'UNE DE NOS PREMIÈRES RENCONTRES. JE SURVOLAIS L'OCÉAN, ME DIRIGEANT VERS L'ENDROIT OÙ IL M'AVAIT FIXÉ RENDEZ-VOUS.
SPLOOSH
QUI...?
HA HAHA

OH, NE SOIS PAS SI RABAT-JOIE, SUPERMAN.
EN NOUS RENDANT VISITE, TU TE DOUTAIS BIEN QUE TU FINIRAIS PAR ÊTRE MOUILLÉ.

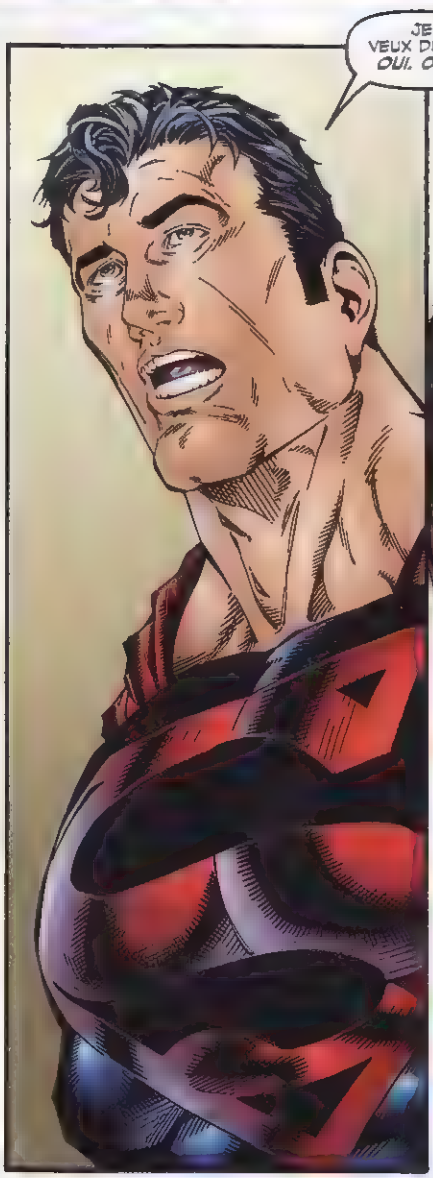
JE NE SAIS PAS SI BEAUCOUP DE GENS SAVAIENT À QUEL POINT NOUS ÉTIONS SEMBLABLES. DU MOINS, C'EST CE QUE JE PENSAIS.
LORSQUE J'ALLAIS LE VOIR - LÀ-BAS, AU MILIEU DE L'OCÉAN - IL N'Y AVAIT AUCUN IMMEUBLE, L'HORIZON ÉTAIT DÉGAGÉ.
J'AI GRANDI DANS UN ENDROIT COMME ÇA. MIS À PART L'EAU, BIEN SÛR. MAIS, CERTAINS JOURS, LE VENT AGITAIT LES BLÉS, ET LE CIEL RESSEMBLAIT À UN OCÉAN DORÉ.
PARFOIS JE ME SENS COMME UN VISITEUR ÉTRANGE ISSU D'UNE AUTRE PLANÈTE, ET JE CROIS QUE PARFOIS IL SE SENTAIT COMME UN POISSON DANS UN MONDE D'HOMMES.

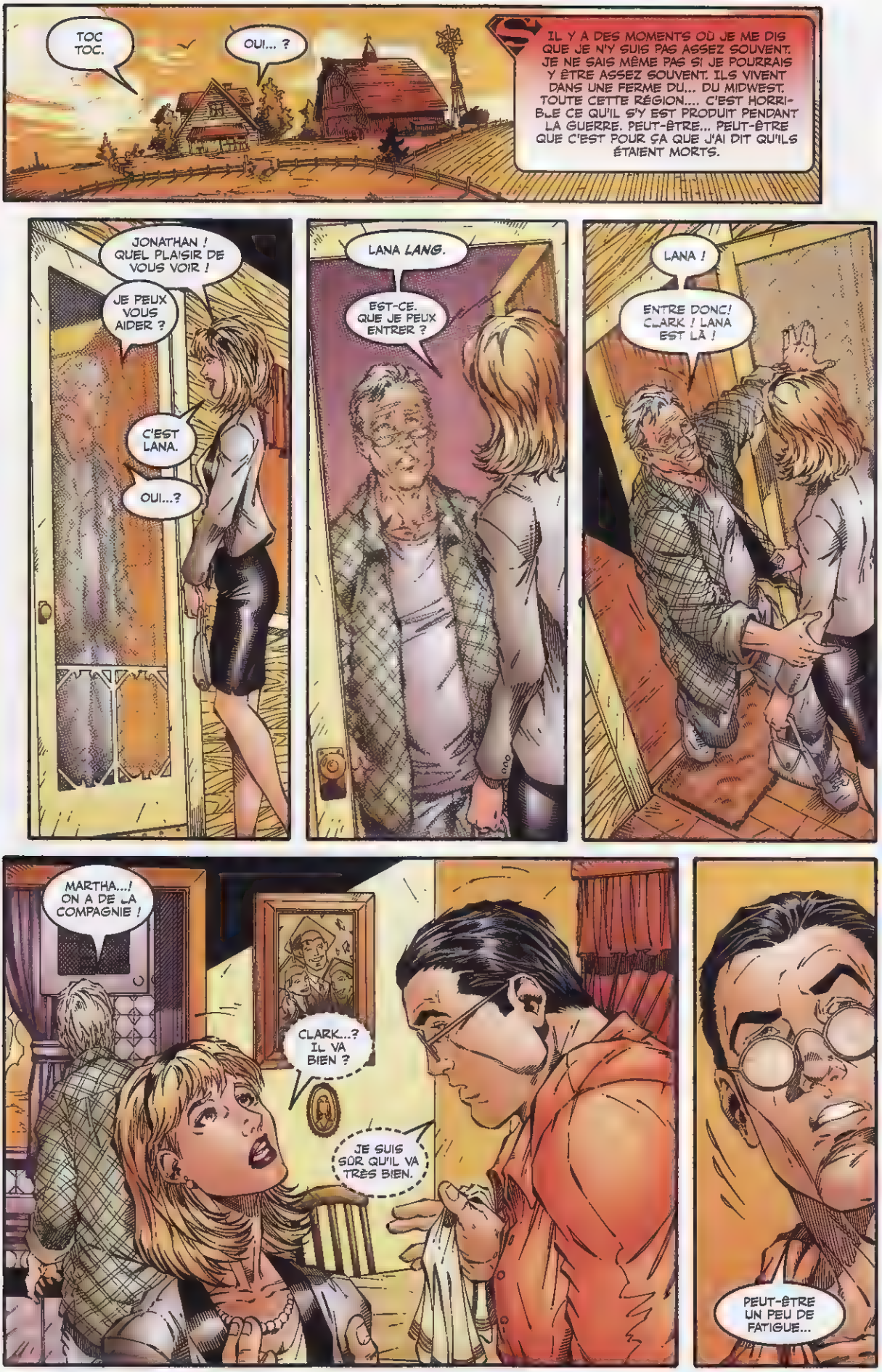
VOYONS VOIR CE QUE TOI TU EN DIS !
SPRITZ
HA ! QUE DU BIEN !
ALORS, TU ES PRÊT...?
QUO... MAINTENANT ?
ET BIEN, ATLANTIS NE VA PAS VENIR À NOUS.
N'OUBLIE PAS TON MASQUE À OXYGÈNE
IL POSSÉDAIT UN ROYAUME SOUS-MARIN. ET IL EST IMPOSSIBLE DE DÉCRIRE ATLANTIS AUTREMENT QUE COMME UNE VILLE DE CONTE DE FÉE.
LES MILLE ET UNE NUITS ET CAMELOT RÉUNIS SOUS L'OCÉAN.
ET TOUT A DISPARU, MAINTENANT.
TOUT A DISPARU.

ET LORSQUE VOUS PENSEZ À ARTHUR... QUE RESSENTEZ-VOUS ?
JE... SI SEULEMENT J'AVAIS ÉTÉ PLUS RAPIDE...
...SI SEULEMENT...
JE NE VEUX PAS VOUS MANQUER DE RESPECT, MAIS DANS VOTRE PROFESSION, LES MORTS NE LE RESTENT JAMAIS TRÈS LONGTEMPS.
GREEN ARROW.
VOUS-MÊME D'AILLEURS
VOUS N'AVEZ PAS CONNU BARRY ALLEN.
NON. NON. EN EFFET C'ÉTAIT BIEN FLASH. .?
....UN INSTANT.

DÉSOLÉ. UN CHAT COINCÉ DANS UN ARBRE.
C'EST *VOTRE* HEURE. VOUS POUVEZ LA PASSER *COMME* VOUS LE VOULEZ.
BIEN QUE JE PENSE QUE *L'ÉLITE DE NEW YORK* AURAIT TRÈS BIEN PU SE DÉBROUILLER AVEC LE CHAT.
MAIS PEUT-ÊTRE EST-CE UN SUJET QUE VOUS NE VOULEZ *PAS* ABORDER.
B'EN COMPRIS.

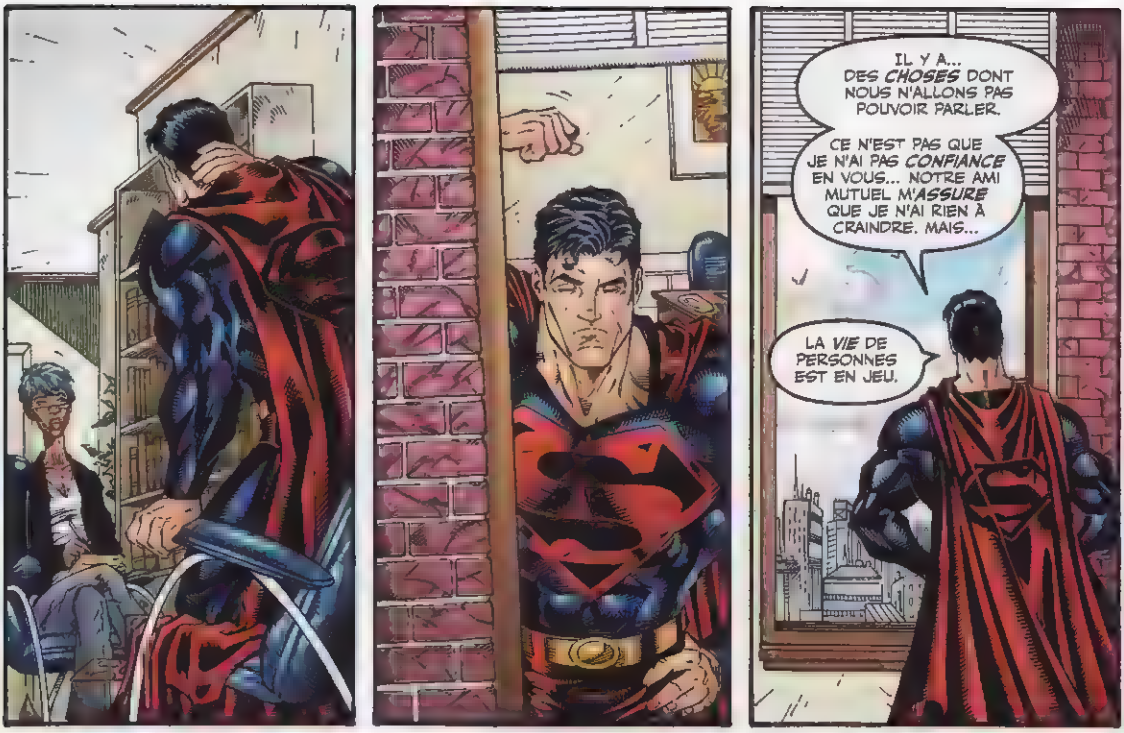
NOUS PARLIONS DE LA MORT.
VOS... PARENTS. SONT-ILS TOUJOURS EN VIE?
NON.


JE VEUX DIRE... *OUI. OUI !*
JE SUPPOSE QUE C'EST CE QUE VOUS APPELEZ, DANS VOTRE PROFESSION, UN « *LAPSUS RÉVÉLATEUR* », NON...?
OU PARFOIS ON APPELLE CELA...
UN « *OUIN OUIN* ».
VOUS VOYEZ SOUVENT VOS PARENTS ?

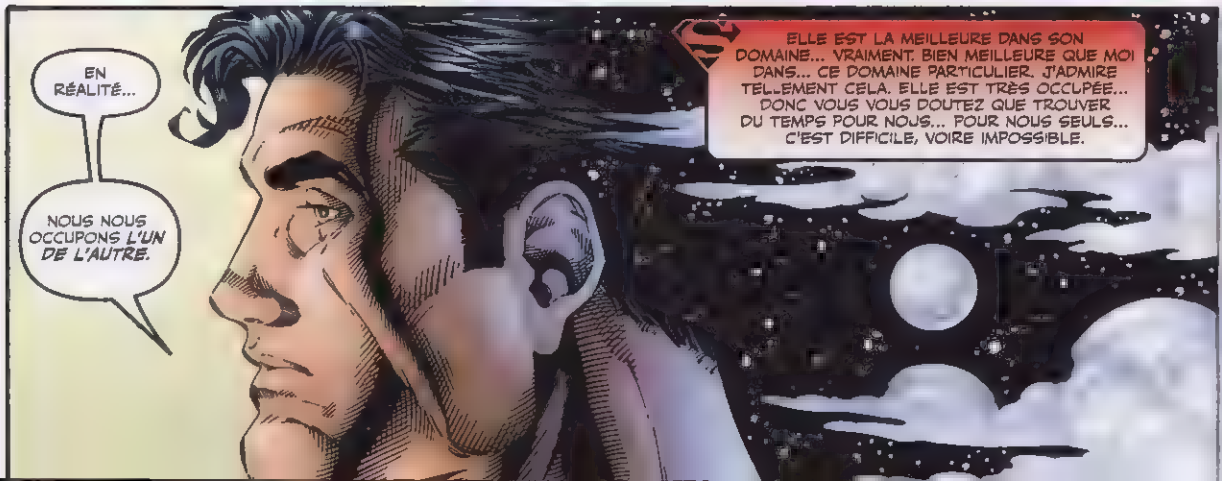

TOC TOC.
OUI... ?
IL Y A DES MOMENTS OÙ JE ME DIS QUE JE N'Y SUIS PAS ASSEZ SOUVENT. JE NE SAIS MÊME PAS SI JE POURRAIS Y ÊTRE ASSEZ SOUVENT. ILS VIVENT DANS UNE FERME DU... DU MIDWEST. TOUTE CETTE RÉGION.... C'EST HORRIBLE CE QU'IL S'Y EST PRODUIT PENDANT LA GUERRE. PEUT-ÊTRE... PEUT-ÊTRE QUE C'EST POUR ÇA QUE J'AI DIT QU'ILS ÉTAIENT MORTS.
JONATHAN ! QUEL PLAISIR DE VOUS VOIR !
JE PEUX VOUS AIDER ?
C'EST LANA.
OUI...?
LANA *LANG*.
EST-CE. QUE JE PEUX ENTRER ?
LANA !
ENTRE DONC! CLARK ! LANA EST LÀ !
MARTHA...! ON A DE LA COMPAGNIE !
CLARK...? IL VA BIEN ?
JE SUIS SÛR QU'IL VA TRÈS BIEN.
PEUT-ÊTRE UN PEU DE FATIGUE...

PLUS TARD, J'AI POSÉ LA QUESTION À MON PÈRE... POURQUOI IL N'AVAIT PAS RECONNU LANA... ET IL A FAIT COMME SI CE N'ÉTAIT *RIEN*.
PENSEZ-VOUS QU'IL DISAIT LA VÉRITÉ ?
JE... JE SUPPOSE QUE SA VUE A PU ÊTRE TROUBLÉ PAR LE STORE.
OU PEUT-ÊTRE QU'IL NE PORTAIT PAS SES LUNETTES.
CETTE... « *LANA* ». EST-ELLE IMPORTANTE À VOS YEUX ?
TOUT *LE MONDE* EST IMPORTANT À MES YEUX.
VRAIMENT. EST-CE QUE *VOUS* DITES LA VÉRITÉ ?
TOUJOURS.
ÇA NE DOIT PAS ÊTRE SIMPLE.

NON. C'EST CE QUE SUPERMAN DOIT ÊTRE.
PENSEZ-VOUS QU'IL *DOIVE* Y AVOIR UN SUPERMAN ?
C'EST UNE SACRÉE RESPONSABILITÉ.
TOUJOURS DIRE LA VÉRITÉ.
S'OCCUPER DE *TOUT LE MONDE.*
QUI S'OCCUPE DE *VOUS* ?

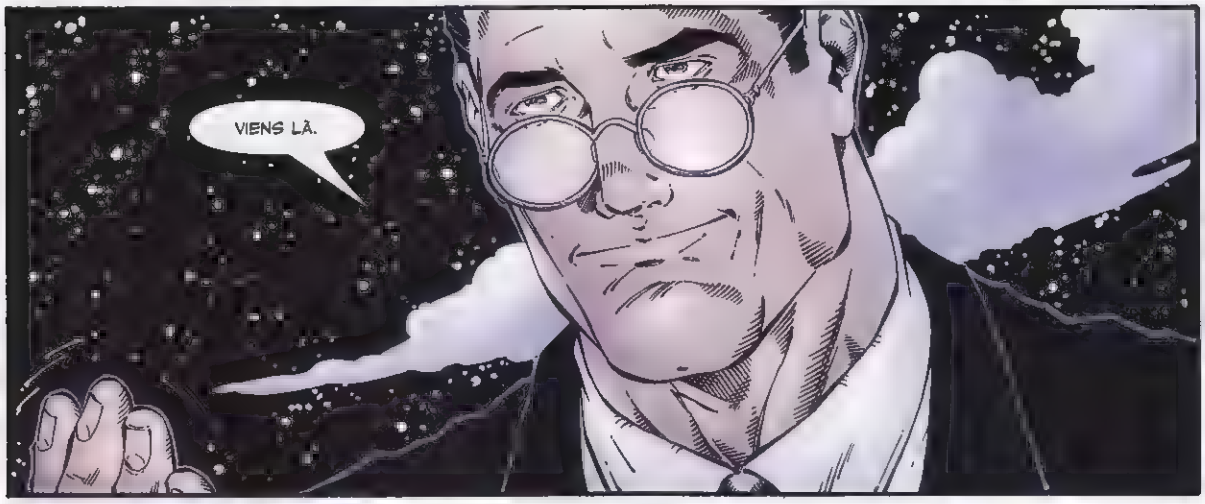

IL Y A... DES *CHOSES* DONT NOUS N'ALLONS PAS POUVOIR PARLER.
CE N'EST PAS QUE JE N'AI PAS *CONFIANCE* EN VOUS... NOTRE AMI MUTUEL M'*ASSURE* QUE JE N'AI RIEN À CRAINDRE. MAIS...
LA *VIE* DE PERSONNES EST EN JEU.

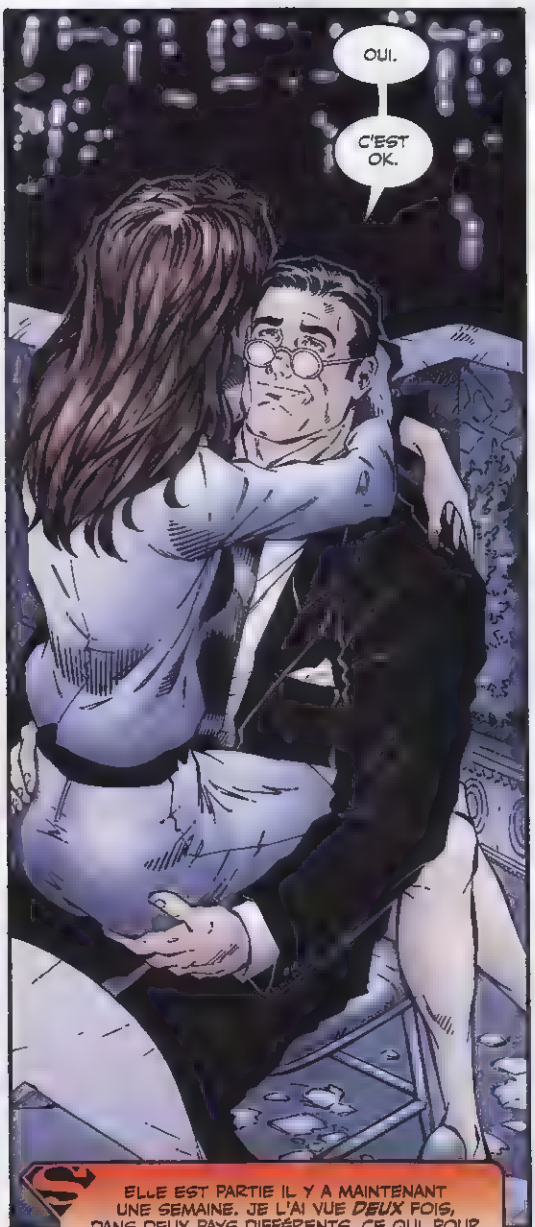
JE COMPRENDS.
VOUS AVEZ CE QUE L'ON APPELLE *« UNE IDENTITÉ SECRÈTE »*.
BEAUCOUP DE MES PATIENTS EN ONT UNE... ET JE LE RESPECTE.
SI ÇA PEUT AIDER, NOUS POURRIONS INVENTER UN NOM POUR CETTE PERSONNE...
SI TANT EST QU'IL *Y A!* UNE PERSONNE... QUI S'OCCUPE DE VOUS.


EN RÉALITÉ...
NOUS NOUS OCCUPONS *L'UN DE L'AUTRE.*
ELLE EST LA MEILLEURE DANS SON DOMAINE... VRAIMENT. BIEN MEILLEURE QUE MOI DANS... CE DOMAINE PARTICULIER. J'ADMIRE TELLEMENT CELA. ELLE EST TRÈS OCCUPÉE... DONC VOUS VOUS DOUTEZ QUE TROUVER DU TEMPS POUR NOUS... POUR NOUS SEULS... C'EST DIFFICILE, VOIRE IMPOSSIBLE.

JANE.
APPELONS-LA JANE. NOUS ÉTIONS À PARIS... RÉCEMMENT.
JE SUIS *HAHAHA* EN N'ARRÊTE PAS DE M'IMAGINER *JIMMY* EN TRAIN D'ESSAYER DE MENTIR À HARLEY QUINN.
ET LES MENSONGES DEVIENNENT DE PIRE EN PIRE ! *TII-HI-HI* ! VU QUE JIMMY EST UN TRÈS MAUVAIS MENTEUR !
LE *PIRE* DES MENTEURS MÊME LORSQU'IL DIT LA VÉRITÉ, ON A L'*IMPRESSION* QU'IL MENT
MAIS C'EST POUR ÇA QU'ON L'AIME.
COMMENT NE PAS L'AIMER ?
C'EST AGRÉABLE
TU M'AS MANQUÉ.
JE SUIS LÀ.
JE LE *SAIS*. ET C'EST POUR ÇA QUE CE QUE J'AI À TE DIRE EST À LA FOIS AUSSI SIMPLE *ET* AUSSI COMPLIQUÉ.
QUE VEUX-TU ME DIRE...?

J'AI DEMANDÉ UN CONGÉ À PERRY.
QUOI...! POURQUOI?
PARCE QUE J'AI UNE OPPORTUNITÉ... ET QUE JE NE VEUX PAS LA MANQUER.
ET J'AIMERAIS *BEAUCOUP* POUVOIR BÉNÉFICIER DE TON APPUI, CETTE FOIS-CI, SMALLVILLE.
OK.
EST-CE QUE JE PEUX AU MOINS SAVOIR QUELLE EST CETTE OPPORTUNITÉ ?
JE SUIS TELLEMENT CONTENTE QUE TA FAMILLE N'AIT RIEN EU PENDANT LA GUERRE.
VRAIMENT.
D'UN AUTRE CÔTÉ, *MON* PÈRE... JE L'ADORAIS, MAIS MAINTENANT QU'IL N'EST PLUS...
IL... DISONS JUSTE QU'IL N'A *JAMAIS* LAISSÉ *MA MÈRE* AVOIR UN SEUL AMI.
ELLE A TOUJOURS VOULU VOIR LE MONDE.
ET C'EST UNE CHANCE... UNE OPPORTUNITÉ POUR NOUS DE PASSER DU TEMPS ENSEMBLE.
DE *VRAIMENT* APPRENDRE À NOUS CONNAÎTRE...
PEUT-ÊTRE POUR LA PREMIÈRE FOIS.
JE NE M'ENFUIS PAS.
JE SUIS À PORTÉE D'EMAIL, DE TÉLÉPHONE, OU DE QUELQU'UN QUI VA PLUS VITE QU'UNE BALLE.
N'IMPORTE QUAND. N'IMPORTE OÙ. TU POURRAS ME TROUVER. MÊME SI JE NE SAIS PAS COMMENT ON VA POUVOIR EXPLIQUER À MA MÈRE TES APPARITIONS SOUDAINES... MAIS ON A DÉJÀ TROUVÉ DES EXCUSES POUR ÇA DANS LE PASSÉ ET, S'IL-TE-PLAÎT, DIS QUELQUE CHOSE POUR QUE JE PUISSE M'ARRÊTER DE BABILLER...!
LOIS.





ELLE EST PARTIE IL Y A MAINTENANT UNE SEMAINE. JE L'AI VUE ***DEUX*** FOIS, DANS DEUX PAYS DIFFÉRENTS, CE QUI, POUR NOUS, EST PARFOIS PLUS QUE LORSQUE NOUS SOMMES TOUS DEUX À METROPOLIS.

JE N'AURAIS JAMAIS PU IMAGINER À QUEL POINT NOTRE APPARTEMENT POURRAIT ME SEMBLER... GRAND
NOUS ALLONS NOUS ARRÊTER POUR AUJOURD'HUI.
ALORS...
MÊME HEURE LA SEMAINE PROCHAINE ?
EN GÉNÉRAL, C'EST COMME ÇA QUE CELA MARCHE. MAIS COMPTE TENU DE VOS RESPONSABILITÉS, PENSEZ-VOUS POUVOIR VOUS Y TENIR ?
AU REVOIR, À LA PROCHAINE.
MAIS POURQUOI EST-CE QU'ILS DOIVENT TOUS PASSER PAR LA FENÊTRE ?
MÊME HEURE LA SEMAINE PROCHAINE, DONC.
PRÉVENEZ-MOI S'IL Y A UNE URGENCE... OU UN CHAT COINCÉ DANS UN ARBRE, ET SI VOUS NE POUVEZ PAS ÊTRE AU RENDEZ-VOUS.

COMMENT ÇA S'EST PASSÉ, CLAIRE ?
TU SAIS QUE JE NE PEUX PAS EN PARLER AVEC TOI.
DISONS JUSTE QUE TON JUGEMENT N'A PAS FAILLI.
TU NE ME RECOMMANDES JAMAIS LES CAS FACILES.
IL EST LE MEILLEUR. IL MÉRITE LE MEILLEUR.
MERCI, J'ONN.
JE DOIS ADMETTRE QU'IL EST L'UN DE MES HÉROS PRÉFÉRÉS... SI CE N'EST MON HÉROS PRÉFÉRÉ.
JE NE PEUX QU'IMAGINER À QUEL POINT CE DOIT ÊTRE DUR POUR LUI.
À QUEL POINT CE DOIT ÊTRE DUR POUR QUICONQUE DE RÉALISER QU'IL A BESOIN D'UN PEU D'AIDE.
MÊME POUR SUPERMAN.
FIN

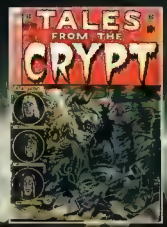
CONTES MACABRES

QUELS SONT LES GENRES QUI RÉSISTENT LE MIEUX (MÊME S'ILS SONT MINORITAIRES), À L'HÉGÉMONIE DES SUPER-HÉROS ? EN REGARDANT LE TOP 300 DES VENTES US, DEUX TENDANCES SE DISTINGUENT. D'UNE PART, L'HEROIC FANTASY, SERVIE PAR DES SÉRIES COMME CONAN OU RED SONJA. D'AUTRE PART, UN MOUVEMENT QUI A CONNU UN VÉRITABLE RENOUVEAU CES DERNIÈRES ANNÉES, CELUI DES COMICS « GORE », À TEL POINT QUE LES DEUX GROS DU MARCHÉ RECOMMENCENT À S'Y INTÉRESSER.

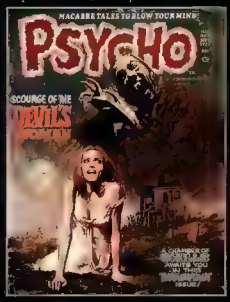
Débarrassons-nous d'une sorte de légende urbaine entretenue dans le lectorat des bandes dessinées. Bien souvent, en effet, les historiques des comics tendent à laisser entendre que l'instauration en 1954 de la Comics Code Authority (CCA) provoqua l'éradication pure et simple de toute scène un peu violente, sanglante ou prétend à la polémique sociale. Or, il ne faut pas oublier que la censure du CCA ne s'appliquait qu'aux éditeurs qui voulaient bien s'y soumettre. D'autres firent pendant quelques mois un peu de résistance, comme EC Comics qui était le refuge des histoires d'aliens mangeurs de cerveaux, de sorcières sanglantes ou de zombies affamés. Mais Max Gaines, le patron d'EC, s'était médiatiquement beaucoup impliqué contre le congrès américain qui voulait censurer la BD. Ce même congrès l'avait désigné comme un homme à abattre. La réputation d'EC en lambeaux, la plupart des diffuseurs de presse avaient tout bonnement refusé de continuer de mettre en rayons les revues de la firme. Privé de ventes, même après avoir un temps essayé de lancer des revues réalistes, sans la moindre scène gore, EC s'éteint en 1956, à la plus grande satisfaction des milieux puritains.

LE GORE, UN ESPACE DE LIBERTÉ ?

Ce que l'on retient moins, en général, c'est que la place n'allait pas rester vide longtemps. Dès 1957, Warren Publishing, fondé par James Warren, entrait en scène. Sans doute tout aussi gênant pour l'establishment que Max Gaines, Warren ne visait pas le rayon des comics mais celui des magazines. Vinrent dans les années suivantes des titres comme Creepy, Eerie ou Vampirella pour n'en citer que quelques-uns. Autant de séries qui publiaient [illegible] des histoires de goules, de vampires dévorant la fraîche innocente... Et qui virent passer dans leurs pages des signatures appelées par la suite à devenir célèbres (Dave Cockrum, Richard Corben, Frank Frazetta,



Archie Goodwin, Joe Orlando et Boris Vallejo, pour ne citer que ceux-là). Et comme les titres Warren se vendaient dans les rayons des revues pour adultes, et que James Warren s'était montré plus discret que Gaines, la gamme arriva à vivre là où EC n'avait pu le faire. Hors du rayon comics, on ne pouvait empêcher les auteurs de Warren de raconter les choses qu'ils voulaient, comme ils le voulaient. Cela ne veut pas dire que Warren n'eut pas quelques conflits avec des associations bien pensantes. Mais rien qui remette en question son existence ou même son succès. Warren connut son zénith avec la création de **Vampirella** en 1968. Le mélange horreur et nymphette en maillot de bain digne de Russ Meyer explosa les records de ventes...



L'HEURE DES SORCIÈRES

Il serait donc un peu réducteur d'attribuer le réveil des éditeurs de comics comme DC ou Marvel dans les années 70 pour produire leurs propres titres macabres, au seul succès de films cultes comme celui de George Romero, **la Nuit des Morts Vivants**. Non, tout ça était histoire de gros sous; DC comme Marvel, remarquant la réussite de gens comme Warren mais aussi Skywald (une autre firme créée par un ancien collaborateur de Warren et Marvel, Sol Brodsky), qui éditait des titres similaires comme **Psycho**, **Nightmare** et **Scream**. La réponse de DC prit la forme d'une gamme de séries d'horreur comme **House of Secrets**, **House of Mystery**, **Witching Hour** (« Il est Minuit, l'Heure des Sorciers » en VF), ou enfin **Swamp Thing** (« la Créature des Marais »). Notons au passage que Berni Wrightson (dessinateur par la suite qualifié de maître du macabre), fit ses premières armes sur **House of Mystery**, avant que sa popularité n'éclate sur **Swamp Thing**. Les titres de DC, limités au format comics pour une question de cohérence, ne montraient guère de sang ou de réelle violence, souvent laissée hors champ.

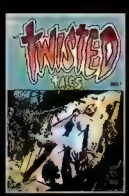
MARVEL MONSTER GROUP

Marvel, en plus de projets similaires à DC (Man-Thing, Frankenstein, Dracula, Werewolf By Night, Brother Voodoo...), tenta de concurrencer plus directement Warren en lançant, comme lui, des magazines grand format, en noir et blanc, identifiés par un logo spécifique : « Marvel Monster Group ». Il faut reconnaître à Marvel d'avoir eu une légitimité dans le genre : en 1953, Stan Lee avait publié un éphémère titre « **Menace** », avant de réaliser que la censure induite par les enquêtes du congrès allait étouffer dans l'œuf ce genre de récits. En 1973, cependant, Marvel n'avait plus aucune objection à retenter le coup à travers **Tales of The Zombies**, qui avait pour vedette le zombie Simon Garth, déjà utilisé par Lee dans **Menace**. Pour l'occasion, Marvel était même parti débaucher des collaborateurs de Warren, comme Boris Vallejo, qui produira quelques superbes couvertures. Le même éditeur publiait aussi **Vampire Tales**, théâtre de quelques apparitions solos de Dracula, Blade ou Lilith, la fille de Dracula.

Mais, dans le milieu des années 70 (avec le contre-coup de la crise du pétrole, ses effets sur l'économie et le prix du papier), DC comme Marvel durent revoir à la baisse leur nombre de titres. Le gore, marché encore neuf et incertain, fut sacrifié. DC et Marvel avaient de quoi se consoler avec la renaissance commerciale des super-héros, portée par les X-Men et les Jeunes Titans. Dans le domaine de l'horreur, Warren restait vainqueur par KO jusque dans les années 80, où quelques mauvaises décisions causèrent la fin de l'éditeur (une partie des concepts ont depuis été rachetés par Harris). Soit dix-sept ans d'une histoire horrible... Mais magnifique.

PRIVÉS DE SANG MAIS PAS D'IDÉES

Les années 80 marquèrent alors un tassement. Non pas qu'il n'y ait plus de production de comics gore (notamment les publications de Bruce Jones dans des anthologies comme **Twisted Tales**), mais ils sortaient chez des petits labels comme Eclipse, Pacific ou First. Et à l'époque, dans les comic shops, le carcan de DC et de Marvel était tel que tout ce qui ne venait pas de ces deux éditeurs finissait souvent dans une caisse « divers ». Ironiquement, les histoires de Jones étaient alors sans doute proportionnellement moins suivies aux Etats-Unis qu'en France, où elles étaient publiées dans des magazines comme **L'Echo des Savanes Spécial USA** (par la suite **USA Magazine**). Beaucoup d'autres auteurs utiliseraient le Fantastique ou l'Horreur comme moteur, mais peu s'intéresseraient vraiment au Gore en tant que genre, à l'image du sous-label Vertigo de DC, qui privilégiait plutôt une certaine forme d'onirisme. Le run d'Alan Moore sur **Swamp Thing** fut d'ailleurs assez symptomatique de cette évolution, les deux premières années étant peuplées de démons en tous genres avant que la série ne se recentre sur la place du héros dans l'univers et sur ses déboires amoureux. Le personnage le plus gothique (mais pas si gore, finalement) de la fin



Ci-dessus : Les zombies de Remains (par Niles & Dwyer) ne pensent qu'à bouffer et à écra-

Vous avez dit société de consommation ?

des années 80, reste **The Crow** - et encore, il passait relativement inaperçu du plus grand nombre avant son adaptation au cinéma.

LE MONDE SELON BARKER

A la même époque, Marvel avait regoûté aux joies de la presse dite « pour adultes » à travers le label EPIC, qui surfait allégrement sur les vagues de la Fantasy et de la SF. Un peu d'horreur, aussi, mais point trop n'en fallait. C'est finalement le cinéma qui devait forcer la main à l'éditeur, à travers la sortie du film **Hellraiser**, réalisé par le romancier fantastique Clive Barker. Puisque l'œuvre de Barker devenait multimédia et que l'auteur était de plus, grand fan de comics, il était logique de lui proposer un deal. À partir de 1988, les Cénobites (démons sadomasochistes peuplant l'œuvre de Barker) eurent droit à leur BD régulière chez EPIC (vingt numéros de **Hellraiser**, auxquels s'ajoutent divers minis et même des crossovers avec d'autres properties publiées par EPIC, comme **Marshall Law**). L'arrivée de Barker étant un succès, elle fut suivie par plusieurs autres adaptations d'idées du même auteur (comme vingt-quatre épisodes de la BD de **Nightbreed**). En 1993, Barker passait à la vitesse supérieure en y lançant son propre sous-label : Razorline, un univers dont il avait lui-même créé les concepts et les quatre séries régulières. Mais **Ectokid**, **Hyperkind**, **Hokum Et Hex** et **Saint Sinner** lorgnaient plus sur le genre super-héroïque que les Cénobites, mieux connus des admirateurs de Barker. La gamme trépassa dès 1994.

LE LOOK GORE, MAIS L'ESPRIT ?

Finalement, à l'image des héros de la Razorline, les créations horrifiques des années 90 furent majoritairement des personnages qui n'utilisaient les ficelles de l'horreur qu'en apparence. **Le Ghost Rider** (le Motard Fantôme), avait beau être en partie un être démoniaque, sa version de 1990 passait son temps à combattre des ninjas et faire ami-ami avec les X-Men. **Les Midnight Sons** (gamme lancée à la va-vite pour capitaliser sur le succès du nouveau Ghost Rider), ne valait guère mieux (Johnny Blaze, le Ghost Rider des années 70, s'y voyait transformé en cyborg). **Les Midnight Sons** avaient beau brocader l'horreur et le fantastique, les vampires et démons qu'ils combattaient ne se comportaient pas autrement que s'il s'était agi d'un épisode de **Spider-Man**. Spawn fut un autre exemple d'une utilisation des ficelles de l'horreur pour, en fait, alimenter ce qui restait un concept de super-héros. Les diverses adaptations comics de Resident de l'époque peinaient à véhiculer un vrai sentiment d'horreur, parce que sans doute trop « plastiques », encore un peu trop propres. Et **Evil Ernie**, rejeton maléfique de Chaos Comics, s'il correspond déjà plus au genre, ne dû sans doute sa longévité qu'à la présence « pulmonaire » de **Lady Death**. Vinrent, toujours chez Chaos, le début d'adaptations de films d'horreurs (tradition aujourd'hui reprise chez Avatar avec des comics comme **Friday The 13th**, présentant peu d'intérêt). **Hellboy**, apparu quelques temps plus tard, est sans doute le meilleur champion pour cette décennie d'une forme de fantastique baroque, peuplé de créatures surnaturelles. Le qualifier de « gore » serait néanmoins sans doute un peu fort. **Hellboy** reste cependant un modèle à la fois stylistique et économique pour diverses autres créations du même registre chez Dark Horse. Par exemple, **Le 13th Son** de Kelley Jones, paru en 2005 chez le même éditeur, est une sorte de démon auquel les autres créatures de la nuit ne crolent pas. En quelque sorte, le croque-mitaine qui fait peur aux croque-mitaines.

LE ZOMBIE COMME MODÈLE SOCIAL

C'est dans ce contexte que deux auteurs (Steve Niles et Robert Kirkman) ont relancé la tendance ces dernières années, pratiquement à eux seuls. Niles est une véritable machine à produire de l'horreur, notablement avec **30 Jours de Nuit** (traduit en VF en 2004 chez Delcourt) et diverses suites, qui racontent comment la ville la plus au nord du continent nord-américain, la plus proche du pôle, sombre dans la nuit un mois par an, devenant du coup un rendez-vous prisé par les vampires. Niles écrit aussi les aventures de **Cal McDonald** (sorte d'enquêteur du macabre) et a signé de nombreuses autres œuvres gore. Niles comme Kirkman se sont en particulier intéressés à un sous-

genre spécifique : quoi de plus bête et moins original qu'une histoire de zombies ? Après tout, il n'y a rien qui ressemble plus à un cadavre qui marche qu'un autre cadavre qui marche. Sans doute est-ce pour cela que les plus gros éditeurs, intéressés par les royalties et l'argent des dérivés, ont délaissé ce genre pendant des décennies. Un Spider-Man, ou même une version spécifique de Dracula, ça peut se déposer, les droits peuvent se vendre au cinéma. Un macchabée en haillons, par contre... Et le contenu, au premier abord, ne semble pas renouvelable à l'infini ! Kirkman, comme Niles, a su prouver le contraire, en démontrant que, contrairement à ce que tout le monde croit, les histoires de zombies ne sont pas des histoires de gens morts. Ce sont au contraire, les tranches de vies de ceux qui restent, des paraboles même de la société qui nous entoure. Dans **The Walking Dead**, que Kirkman écrit depuis 2003 chez Image (Semic a sorti en France le premier tome l'an dernier), Rick, le héros, doit non seulement survivre dans un monde désormais peuplé de zombies, mais il doit aussi faire avec les relations parfois houleuses qu'il entretient avec les autres survivants. Le récit de zombies, au cinéma comme dans la BD, c'est un résumé traumatique de la société qui en grossit les travers. Dans **Remains**, sorti aux USA chez IDW (traduit en VF chez Bamboo, fin 2005), ce n'est pas tout à fait un hasard si les derniers survivants sont piégés dans un casino de Reno, devant composer avec leurs envies et leur cupidité. Même les zombies sont une incarnation de la voracité de nos semblables (là où le mythe du vampire est bien souvent moins diversifié socialement). À la fin de **Walking Dead #24**, Kirkman fait dire à son héros que, quand on gratte le vernis de la civilisation, il ne reste que le côté primal : « *Nous sommes des morts qui marchent* » et pas les zombies à l'extérieur. Niles et Kirkman ont déjà fait des émules, comme Frank Cho (qui a sorti un **Zombie King #0** en espérant que son comic soit rapidement adapté à l'écran), ou Andrew Cosby (ex-scénariste de la série TV **Haunted**, qui sort chez Boom! Studios une suite d'anthologies collectives titrées **Zombie Tales**, dans lesquelles on retrouve des signatures comme Mark Waid ou Keith Giffen). Ça ne vous suffit pas ? **When Zombies Attack!** (illustré par Jim Mahfood) poursuit le genre, option reality TV (la journée de flics chargés de chasser les revenants, tourné façon **COPS**). **Army of Darkness**, chez Dynamite Comics, se permet une suite assez sanglante des aventures de Ash, le héros de Sam Raimi, avec là aussi sa horde de morts-vivants. Les Zombies qui ont mangé le monde de Trosso et Davis, chez les Humanos, en sont à leur troisième tome, exportant la tendance de ce côté de l'Atlantique. Bill Tucci sort **Zombie-Sama** chez Narwain, tandis que Deadworld, comic indé des années 80 qui traitait de morts-vivants, fait l'objet d'une ressortie entière de la série CD... Et les projets de BD zombiesques continuent d'arriver... Les zombies ont beau être morts, ils sont loin d'être en voie de disparition...

ZOMBIE, UN MÉTIER D'AVENIR

Les gros éditeurs ne pouvaient qu'emboîter le pas : fin 2004, DC n'a pas fait dans la dentelle et est allé cherché un auteur néophyte dans les comics mais qui fait référence : le réalisateur George Romero s'est transformé en scénariste de comics pour les besoins de **Toe Tags**, mini-série publiée chez DC. Dessinée par Tommy Castillo et sous des couvertures de Berni Wrightson, **Toe Tags** montre à son tour un monde où les zombies se sont retournés contre les vivants. La particularité, cette fois, est d'insister sur un aspect très guerre civile entre les morts-vivants et le reste du monde. Romero a également pimenté son récit avec un héros hybride, Damien, un mort-animé qui n'est pas tout à fait devenu zombie grâce au sérum expérimental qu'on lui a injecté (c'est un peu Resident Evil à l'envers). Marvel, plus récemment, a demandé à Robert Kirkman de lui écrire **Marvel Zombies**, l'histoire d'une terre alternative où tous les héros classiques sont devenus des morts-vivants et ont ravagé leur monde. Spider-Man s'y fait des reproches pour avoir mangé son épouse Mary Jane et la vénérable Tante May ! Ce qui frappe, finalement, ce n'est pas que Marvel ait demandé à Kirkman de transformer les héros en zombies (les épisodes de séries comme Exiles sont remplis de concepts similaires), mais qu'on l'ait laissé franchir autant d'interdits. Spider-Man, les Fantastiques ou les Vengeurs en cannibales homicides, c'est une première chez un éditeur majeur. Si Marvel et les autres sont prêts à aller si loin, les zombies seraient-ils aux années 2000 ce que les mutants étaient aux années 80 ? En tout cas, ils n'en sont pas encore à attaquer le top vingt des ventes. Mais si, déjà, les éditeurs majeurs sont prêts à s'asseoir sur leurs tabous habituels, on n'a pas fini de voir des projets de ce genre...

Xavier Fournier

Ci-dessous : Marvel Zombies, la version décomposée des [illegible]

Marvel se lâche !

ARIEL OLIVETTI

PAS SPÉCIALEMENT BAVARD MAIS DIANTREMENT TALENTUEUX, L'ARTISTE ARGENTIN ARIEL OLIVETTI TRAÎNE SES PINCEAUX DEPUIS UNE DIZAINE D'ANNÉES DANS LE MONDE DES COMICS NORD-AMÉRICAIN. APRÈS AVOIR ÉTÉ LONGTEMPS AU SERVICE DE DC (SUR BATMAN ET LE FANTÔME DE L'ESPACE NOTAMMENT), LE VOILÀ DÉSORMAIS CHEZ MARVEL OÙ IL S'APPRÊTE À DÉMARRER PUNISHER WAR JOURNAL ! SHUT UP AND ENJOY...

THOR#44 (Marvel Comics)

C'est une couverture pour Marvel sur la dernière série Thor en date (l'épisode en question raconte la mort d'Odin et l'accession de Thor au trône d'Asgard -ndlr). La colorisation est digitale mais je l'ai faite de telle manière que le résultat final ressemble à une peinture faite à l'acrylique.

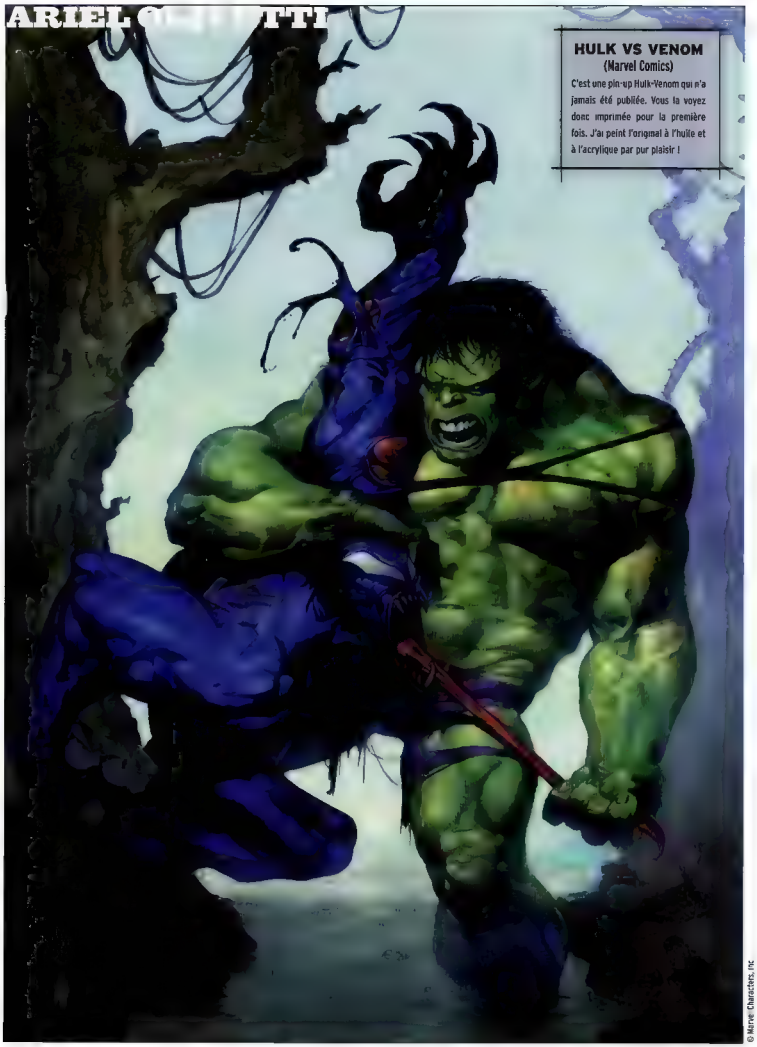
© Marvel Characters, Inc

ARIEL OLIVETTI

FRANKIE

C'est une illustration que j'ai faite pour un comic-book sur Frankenstein paru en Argentine. Cela faisait partie d'une série de livres classiques de Clarin sur lesquels j'ai travaillé. Le dessin a été fait à la main et la couleur à l'ordinateur

ARIEL [illegible]TTI



HULK VS VENOM
(Marvel Comics)

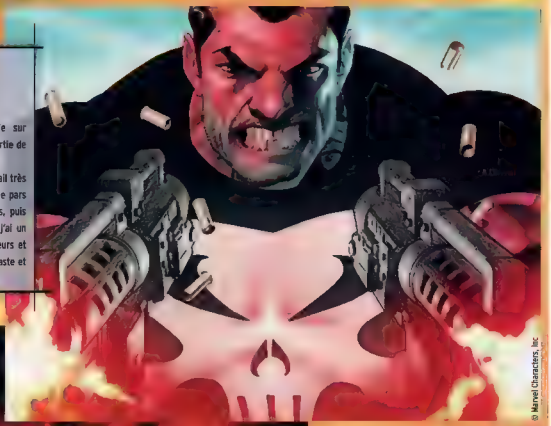
C'est une pin-up Hulk-Venom qui n'a jamais été publiée. Vous la voyez donc imprimée pour la première fois. J'ai peint l'original à l'huile et à l'acrylique par pur plaisir !

© Marvel Characters, Inc.

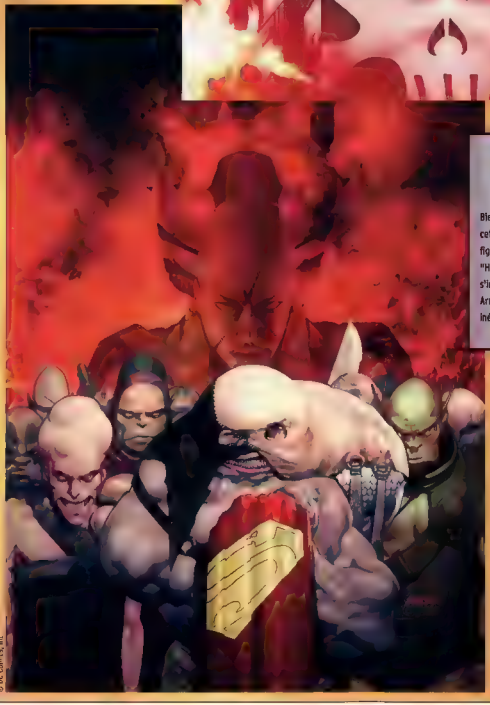
ARIEL OLIVETTI

PUNISHER WAR JOURNAL
(Marvel Comics)

Depuis quelques semaines, je travaille sur Punisher. C'est un grand projet qui fait partie de la série Civil War.
D'un point de vue technique, c'est un travail très différent de ce que j'ai fait auparavant. Je pars d'un trait bien propre, avec des volumes, puis je travaille les gris à l'ordinateur et là, j'ai un coloriste qui arrive et s'occupe des couleurs et des effets spéciaux. Je suis très enthousiaste et je pense que ça fera date pour moi !



© Marvel Characters, Inc.



© DC Comics, Inc.

HAVEN : THE BROKEN CITY #2 COVER
(DC Comics)

Bien qu'il n'ait pas donné de commentaires pour cette dernière image, Ariel Olivetti a tenu à ce que figure un aperçu de son travail pour DC Comics. Ce "Haven : The Broken City", est une mini-série qui s'intercale entre deux one-shots : "JLA/HAVEN : Arrival" et "JLA/HAVEN : ANATHEMA" (tous trois inédits en VF). Ces albums sont parus en 2002.

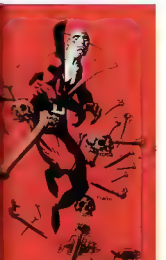
LE ROUGE ET LE NOIR

DEPUIS PLUS DE DIX ANS, MIKE MIGNOLA RÉGALE LES FANS DE GOTHISME ÉSOTÉRIQUE, DES PLANCHES DE HELLBOY. SON GRAPHISME ÉPURÉ ET ANGULEUX, AFFINÉ AU FIL DES WOLVERINE ET AUTRES BATMAN, LUI CONFÈRE UNE TOUCHE TOUTE PERSONNELLE ET RECONNAISSABLE ENTRE MILLE. CES DERNIÈRES ANNÉES, LE CINÉMA ET L'ANIMATION L'ONT QUELQUE PEU ACCAPARÉ MAIS IL N'EN DÉLAISSE PAS SA CRÉATURE FAVORITE POUR AUTANT. EN EXCLUSIVITÉ POUR COMIC BOX, LE MAÎTRE LÈVE LE VOILE SUR LE FUTUR DE HELLBOY !

REPÈRES

> Base d'opération :
New-York

> Ses séries phares :
- Incredible Hulk
- Alpha Flight
- Rocket Raccoon
- Cosmic Odyssey
- Wolverine: The Jungle Adventure
- Batman: Gotham by Gaslight
- Hellboy
- Screw-On Head
- Jenny Finn
- Conan



Qu'avez-vous pensé de votre récent voyage en France ?
J'ai passé un merveilleux moment ! J'avais déjà fait une séance de dédicace à Paris auparavant. C'était sympa mais j'ai passé un bien meilleur moment cette fois-ci. Delcourt s'est très bien occupé de moi et toute l'expérience angoumoisine a été fantastique. C'était très différent d'une convention américaine. Une expérience fantastique.

Vous avez, à vos débuts, partagé un atelier avec Art Adams. Quel souvenir conservez-vous de cette époque ?
En fait, nous n'avons jamais eu d'atelier commun. Je le connaissais, car nous avons fait nos études ensemble et nous habitions le même immeuble, donc je passais souvent le voir. C'était intéressant ; j'observais son succès. Mais il n'y avait aucune jalousie car il était déjà à fond dans les super-héros et moi je préférais les comics d'heroic fantasy.

Lorsque vous étiez chez Marvel, vous avez fait des back-ups de Namor et l'avez abondamment illustré en pin-up dès que l'occasion se présentait. Est-ce votre personnage préféré ?
En fait, ça a été mon premier boulot chez eux, en tant qu'encreur tout d'abord. Mais j'étais un très mauvais encreur, je n'aurais pas pu continuer dans cette voie. Par la suite, un éditeur m'a proposé de faire une histoire de **Namor**. J'ai accepté parce que je voulais faire des histoires d'heroïc fantasy et que l'ambiance sous-marine de Namor me convenait bien. Malheureusement, ça n'a pas été le cas. La majeure partie de l'histoire se passait sur terre... Plus tard, j'en ai refaite une autre, avec des bateaux et d'autres éléments de ce genre. Mais également certaines choses qui m'ont permis de décrocher d'autres boulots.

Est-ce grâce à cela que vous vous êtes retrouvé à illustrer des récits d'heroic fantasy tels que "Corum Chronicles" (avec M. Moorcock) ou "Fafhrd And The Gray Mouser" (avec H. Chaykin) ?
Non, ça ne s'est pas exactement passé comme ça. J'ai quitté Marvel, pour différentes raisons que je n'évoquerai pas ici. Et comme Michael Moorcock était mon premier amour, en tant que dessinateur j'ai appelé la maison d'édition qui s'en occupait pour proposer mes services. J'y ai passé un an comme dessinateur. C'était une très bonne expérience, j'ai commencé à me sentir à l'aise. Je n'avais plus à me demander sans cesse où j'allais aller.

Très rapidement, vers la fin des années 80, on vous a confié nombre de formats "prestige" (Wolverine : Jungle adventures, Cosmic Odyssey, Gotham by gaslight), alors que vous étiez relativement jeune et que vous étiez loin d'avoir la côte que vous avez maintenant. Comment vous êtes-vous retrouvé sur tous ces projets ?
En fait, c'est essentiellement parce que j'étais revenu vivre à New York, après un aller-retour en Californie. À New York, j'assistais à des dîners, on discutait avec les éditeurs concernés. Gotham by gaslight, on me l'a proposé parce que j'étais dans les bureaux de DC au moment où ils en discutaient.

Votre style a pas mal évolué au cours de ces premières années. J'ai l'impression que "Gotham by gaslight" marque un tournant...
Le véritable détonateur, ça a davantage été **L'Odyssée Cosmique**. Avant de le réaliser, j'ai beaucoup regardé ce que faisait Jack Kirby. Ça a déterminé mon style. C'est là que j'ai commencé à savoir ce que je faisais...

Justement, c'est amusant que vous mentionnez cet album. Nous nous sommes toujours demandés si le personnage d'Etrigan, un démon petit et trapu, avait eu une influence sur la création d'Hellboy ?
Pas réellement. Je n'ai pas grandi avec Etrigan donc il est peu rentré en ligne de compte. Par contre, j'ai grandi avec Kirby et son influence a été déterminante, notamment les monstres sortis de ses épisodes de **Thor**. Il y avait notamment ces trolls avec des formes particulières sur le front, que j'ai mis sur **Hellboy**, avant même d'avoir l'histoire qui allait derrière. Et le poing en acier de Hellboy est un peu ma façon de rendre hommage au marteau de Thor.

Ce sont donc ces premiers dessins qui ont entraîné l'histoire d'Hellboy, symbolisée par les cornes coupées sur son front. Travaillez-vous souvent comme ça ?
Oui, quand je fais les designs de mes futurs personnages, je pense avant tout à des formes que j'aime. Quand j'ai commencé **Hellboy**, je voulais surtout un personnage sympa à dessiner. Vous savez, je m'ennuie très facilement. Je voulais écrire une histoire dont le héros combattait des monstres dans une ambiance un peu victorienne. Je pense que je me serais lassé d'un personnage humain. Alors, au cas où l'histoire aurait du succès, j'ai pensé que je ne me lasserais pas de Hellboy.

Vous ne pensiez pas rencontrer le succès en vous lançant dans Hellboy ?
Non. Je voulais juste réaliser le genre d'histoires que j'aimais et je pensais devoir retourner faire du **Batman** ou n'importe quoi...

Quand vous parlez de tout ça, on dirait qu'Hellboy vous a "sauvé" du mainstream. Est-ce que ça veut dire que vous ne dessinerez plus jamais pour Marvel ou DC ?
C'est assez vrai. Hellboy m'a en quelque sorte tiré du mainstream.

Successeur de John Byrne sur Alpha Flight, Mike Mignola, dans sa période Marvel, co-créait déjà quelques projets atypiques comme Rocket Raccoon, le raton-laveur SF. Depuis, le dessinateur est devenu un cover-artist recherché...

Ce n'est pas tant que je n'aime pas le mainstream, mais on prend goût au développement de ses propres travaux. Quoi que DC ou Marvel me propose, cela serait mis en balance avec le fait de travailler sur mes créations personnelles. Je ne peux donc pas m'imaginer revenir en arrière et travailler sur quelque chose que je n'ai pas créé. Et je ne peux pas m'imaginer en train de créer des personnages originaux pour Marvel ou DC.

Même pour travailler sur des personnages que vous aimez, avec lesquels vous avez grandi ?

Vous savez, il y a effectivement des personnages que j'aime, essentiellement chez Marvel parce que j'ai grandi en lisant du Marvel. Mais la plupart d'entre eux n'existent plus de la manière dont je m'en souviens. Ils ont été pas mal changés au fil des années. Du coup, peut-être que je ferais une couverture mais ce serait tout. Ou, plus vraisemblablement, je les dessinerais juste pour le plaisir, chez moi ou à des conventions. Et puis, j'ai dessiné la plupart des personnages qui m'intéressaient lors de mes passages chez Marvel ou DC. Aujourd'hui, il n'y en a aucun qui me fasse regretter de ne pas l'avoir dessiné.

Pas même les Eternels ?

Si, effectivement. Les personnages créés par Jack Kirby seraient sympa à dessiner une fois. Mais une histoire complète... Je suis tellement lent que c'est hors de question. J'ai dit à Marvel et DC que s'ils voualient une couverture, il fallait me promettre qu'il aura de bons vieux personnages à l'ancienne de Kirby dessus. Il y a quelques années, j'ai fait une couverture de Thor. Quelqu'un de Marvel m'avait appelé en me disant qu'il leur fallait une couverture représentant Thor en train de combattre l'Homme Absorbant, un personnage que j'ai adoré enfant et que je n'avais jamais dessiné. Donc j'ai dit oui. C'est sans doute toujours vrai. Si on m'appelle et qu'on me propose une couverture sur les inhumains, ou quelque chose de ce genre, je le ferais sans doute. Mais bon, généralement ils ne m'appellent pas et les rares fois où ils le font, je suis trop occupé. Je suis tellement lent que je préfère travailler sur mes propres créations.

Les films d'horreur des années 50/60 ont également eu une influence sur Hellboy, non ? Abe Sapiens a un petit air de "Creature of the black lagoon"...

Oui, tout à fait. En fait, en me lançant dans Hellboy, je voulais combiner toutes les influences que j'aimais bien : les « B-Movies », les histoires de fantômes, etc... Plutôt que de me dire : « *Je fais une histoire de monstres puis une histoire de fantômes* », j'ai tout fait en même temps, notamment parce que je n'étais pas sûr d'avoir encore cette chance.

Nombre de grands auteurs sont les seuls à toucher à leur oeuvre principale (Frank Miller sur Sin city, par exemple). Vous, au contraire, semblez enclin à partager Hellboy (« Seeds of destruction » a été scripté par Byrne, Bill Wray sur les Hellboy Jr. , les crossovers avec Ghost, Starman, les B.P.R.D. et Weird Tales). D'où vous vient cette propension ?

En fait, tous les exemples que vous m'avez cité ont une histoire différente. Pour **Seeds of Destruction**, je ne me pensais pas capable d'écrire car c'était la première fois que je me lançais dans un comic-book en solo. Mais John Byrne pensait que je pouvais le faire et, pour me rassurer, il a scripté la première mini-série. Ensuite, il m'a dit que c'était bon, que j'étais prêt. Pour ce qui est-des crossovers, j'ai avant tout accepté parce que je voulais augmenter la popularité d'**Hellboy**. Je voulais qu'il soit reconnu comme un personnage important des comics et ça me paraissait un bon moyen de le faire. Pour **Hellboy Jr.**, c'était plus étrange. C'est Bill Wray qui est arrivé avec le projet. Bill est un bon ami et un artiste dont j'apprécie le travail. Donc je l'ai laissé faire. C'est son bébé, son projet ! Pour **B.R.P.D.** et les **Weird Tales**, ça tient au fait que je suis très lent et que beaucoup d'artistes aiment dessiner dans l'univers de **Hellboy**. À l'époque où tout ça a démarré, j'étais pris sur le film. Et les éditeurs ont pensé que c'était le bon moment pour développer l'univers. Ils ont donc fait ce qu'ils voulaient... Et ça n'a pas très bien marché. Mais en tous cas, ça m'amuse toujours beaucoup de voir les versions parallèles de mon univers que dévelopent tous les artistes qui ont participé aux **Weird Tales** et aux **B.P.R.D.** Mais le vrai Hellboy, c'est moi ! J'y fais plus attention et je voulais m'investir principalement sur **Hellboy**. Cela dit, j'avais tous ces personnages sous le coude et, comme je vous le disais, je suis très lent. **B.P.R.D.** n'aurait jamais vu le jour autrement.

Mais alors, comment se fait-il que ce soit Duncan Fegredo qui dessine la prochaine série de Hellboy, Darkness Calls ? Elle ne concerne pas le personnage principal ?

Oh si ! **Hellboy : darkness calls** est le début de l'histoire la plus importante d'Hellboy, qui se déclinera en trois mini-séries. Ça raconte le milieu de sa vie. Et, effectivement, c'était dur de le déléguer mais j'ai vite réalisé qu'avec tout ce que j'ai à faire en ce moment, je ne pourrais pas la réaliser moi-même. Quand mon emploi du temps est devenu trop conséquent, j'ai dû trouver quelqu'un. Duncan est un ami et son style est proche du mien. C'est un excellent artiste et quelqu'un de très intelligent. Nous avons le même storytelling. De plus, il est anglais et l'histoire se passe en Angleterre. Du coup, il va faire les trois mini-séries qui constituent le cycle du milieu de la vie d'Hellboy : **Darkness calls**, puis **Wild Hunt** et enfin, **Sounding Horn**.

Et ensuite, vous reviendrez au dessin ?

Oui. Je commencerai à réaliser le début d'un nouveau cycle, qui

racontera la fin d'Hellboy.

Et bien pour une nouvelle...
Oui, c'est un scoop ! Personne ne me l'avait jamais demandé...

Concernant la mort d'Hellboy, quand va-t-elle avoir lieu ? Et pourquoi tuer un tel personnage ? Est-ce une « mort de comic-book » ou une véritable mort ?
En fait, dans la dernière histoire de Hellboy que j'ai dessinée moi-même, « The Island », Hellboy est mort une fois, sinon deux. Donc quand je parle de la mort d'Hellboy... On meurt tous, vous savez. Et, pour moi, Hellboy est un personnage de chair et de sang, dont la vie finira un jour. J'ai donc des plans le concernant. J'ai toujours trouvé que la mort d'un personnage le rendait plus intéressant. J'ai donc une fin en tête pour la série. Il y a encore un long chemin à parcourir mais ce comic-book va définitivement quelque part, contrairement à la plupart des séries. Celle-ci a un début, un milieu et une fin.

C'est très ouvert, dites-moi...
Oui... Le "milieu" est assez ouvert. J'ai une idée assez précise de la fin. Mais il y a de la place au milieu pour pas mal de choses. Les trois livres que nous réalisons actuellement avec Duncan Fegredo représentent le milieu de sa vie. C'est un tournant crucial. Et quand je reviendrai à ce titre, ce sera le début de la fin. Je ne peux pas en dire beaucoup plus. Mais le personnage aura beaucoup changé.

Donc ce n'est pas un cas à la Watchmen, quand Alan Moore avait dit « Plus de Watchmen », et maintenant ces derniers n'existent plus qu'en réimpression...
Non. Hellboy est beaucoup plus long et je suis tellement lent. Quand je regarde l'histoire de Hellboy, je me demande si je vivrai assez longtemps pour la réaliser. Ce n'est pas comme si je savais que dans deux ans, tout sera fini. En fait, je ne reviendrai pas dessus, au dessin, avant deux ans. Et Hellboy va continuer encore assez longtemps.

Ce qui vous laisse le temps de faire d'autres choses. Vous avez scénarisé trois numéros de Conan, à paraître à partir de juin. Pourquoi ce personnage ? Et à quoi pouvons-nous nous attendre ?
Je l'adorais quand j'étais jeune. Quand j'ai commencé à lire des livres de fantasy, c'était mon premier amour, ma clé d'entrée. Quand Kurt Busiek est parti, l'éditeur de Conan qui est aussi mon éditeur sur Hellboy, était très stressé par la recherche d'un remplaçant. Nous en avons discuté sur le ton de la plaisanterie et il a insinué que je devrais peut-être le faire. J'ai commencé par refuser et puis je me suis dit que ce serait sans doute amusant. Il se trouve que, après Kurt, le suivant était supposé partir d'un synopsis d'une page et demie, inachevé, de Robert E. Howard. Ça, ça m'intéressait vraiment : partir d'une histoire du dieu originel, Robert E. Howard. En plus, cette histoire comportait tous les éléments d'une bonne histoire classique de Conan. J'ai ajouté une petite touche Mignola – ça me semblait amusant à faire. J'ai un peu bouscule ma liste de priorités pour écrire ces trois numéros. Je n'ai pas encore tout à fait terminé, d'ailleurs. Ça m'a beaucoup plu de concevoir cette collaboration entre Mike Mignola et Robert E. Howard. Je n'avais jamais rien fait de ce genre. Et Cary Nord, le dessinateur, est tellement bon que je suis très excité par tout ça.

Vous qui en êtes un amateur éclairé, vous est-il déjà arrivé de partager des théories occultes ou surnaturelles avec cet autre grand amateur du genre qu'est Alan Moore ?
Non, Alan et moi ne nous sommes jamais rencontrés. En fait, il m'impressionne pas mal. Il a la réputation d'être tellement plus intelligent que je ne le suis. Donc, si nous nous trouvions dans la même pièce, j'ai l'impression que je me rendrais ridicule en lui parlant. Il est fantastique... Je ne sais pas quoi dire d'autre. Il a écrit la préface d'un TPB de Hellboy mais nous ne nous sommes même jamais parlé au téléphone.

À ce point de votre carrière, y a-t-il encore des collaborations dont vous rêvez ?
Pas réellement. Déjà, il n'y a pas de scénaristes dans ce cas. Entendons-nous, je n'ai rien contre eux. C'est simplement que je suis très lent et je préfère consacrer mon temps à dessiner mes propres histoires. Je ne peux pas m'imaginer travailler avec eux. J'ai rencontré Michael Moorcock, il y a des années. C'est l'un des auteurs qui a eu la plus grande influence sur moi et je lui ai dit : « Si, un jour, vous voulez faire quoi que ce soit - une adaptation d'Elric en comics ou n'importe quoi - j'adorerais le faire. » Mais à part lui, personne ne me vient. Et puis, j'ai déjà eu la chance de travailler avec pas mal de grands. Mais il y a des dessinateurs avec lesquels j'aimerais travailler : Craig Russell, que je considère comme un génie. Et puis quelques jeunes artistes...

Cosmic Odyssey marque un tournant de la carrière et le style de Mignola, avant l'arrivée de créations plus personnelles comme Hellboy (dès le début quest-star dans les Next Men de Byrne), ou Screw-On Head, Tête-de-vis. En bas, Hellboy tel que Mike Mignola l'a présenté dans le recueil d'histoires "Book of Dead"

Vous lisez toujours beaucoup de comics ?
J'en regarde toujours un certain nombre mais j'en lis peu, et jamais régulièrement. La plupart des artistes de B.D. que j'admire sont assez irréguliers. Prenez Jim Woodring, qui fait Frank : je n'ai rien vu de lui depuis des années. Craig Thompson, qui a réalisé Blankets, est un génie mais il produit très peu. Donc, je regarde ce qui sort mais je ne suis quasiment rien.

Et concernant vos projets futurs, en dehors de la fin d'Hellboy...
Je veux faire plein d'autres choses, notamment dans l'univers de **Screw-on Head**. Ce sont les choses que j'aime en ce moment. Je prépare également un roman : **Baltimore or The Stead Fast Tin Soldier and the Vampire**. Vous savez, en référence à ce conte d'Andersen sur les soldats de plomb. En fait, ça a démarré comme une bande dessinée mais c'était trop volumineux. J'ai donc été voir Christopher Golden, qui a déjà travaillé sur les novélisations de Hellboy et nous nous sommes attaqué au roman, dont je fais aussi les illustrations. Et puis, il y a l'adaptation de **Screw-on Head** pour la télévision.

Propos recueillis par Antoine Maurel et Fabrice Sapolsky

LE JOURNAL DU FAN

VOIR | LIRE | COMPRENDRE | SURFER | ACHETER | S'INFORMER

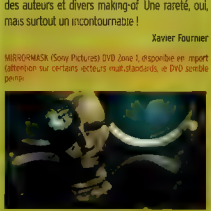
MIRRORMASK

La Dream Team

Fille des propriétaires d'un cirque, Helena vit mal cette existence un peu bohème et se réfugie dans son imagination et ses dessins baroques. Un soir, elle se dispute violemment avec sa mère, qui fait une attaque puis est hospitalisée. Se sentant coupable, Helena s'endort et se retrouve dans un monde étrange, à mi-chemin entre **le Pays des Merveilles** et **Little Nemo**, où tout le monde porte des masques. Elle va vite comprendre que le Royaume des Ombres y affronte celui des Lumières et, en compagnie de l'étrange jongleur Valentine, elle va tout faire pour sauver la Reine Blanche. Si les grandes lignes de l'histoire rappellent plusieurs contes, on reste sidéré de la manière par laquelle Dave McKean, devenu réalisateur, arrive à transposer son style d'illustrateur sur pellicule, mêlant avec finesse acteurs réels et images de synthèse. Entre les visuels de l'artiste et les idées de Neil Gaiman, **MirrorMask** est une suite de scènes féeriques comme la danse des géants de pierre flottant dans les airs, les oiseaux-singes ou la dangereuse berceuse des automates. Ce film (1h40 quand même) méritait mieux que la maigre sortie technique à laquelle il a été cantonné aux USA et on ne peut que regretter que le public français en ait été privé, en dehors de quelques projections lors de festivals. Une lacune à combler d'urgence si vous possédez un lecteur Zone 1. En prime, les bonus intègrent les interviews des auteurs et divers making-of. Une rareté, oui, mais surtout un incontournable !

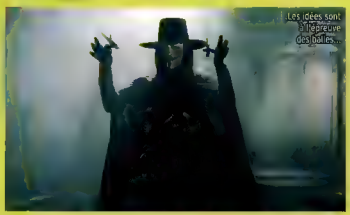
Xavier Fournier

MIRRORMASK (Sony Pictures) DVD Zone 1, disponible en import (attention aux certains lecteurs multistandards, le DVD semble parfois



CINÉ V POUR VENDETTA 19.04.2006

R pour Réussite



SI LE FILM PRODUIT PAR LES FRÈRES WACHOWSKI (MATRIX), NE PRÉTEND PAS REMPLACER LA BD DONT IL EST TIRÉ, LE RÉSULTAT EST UN BIEN BEL HOMMAGE. HUGO WEAVING ET NATHALIE PORTMAN SONT SAISISSANTS DE VÉRITÉ DANS UN FILM QUI RESPECTE LES IDÉES MAIS NE DÉCALQUE PAS L'HISTOIRE.

Ne croyez pas ce que vous en diront bon nombre de chroniqueurs. **V Pour Vendetta** ne parle pas d'une Angleterre située dans le futur proche, qui aurait basculée dans le fascisme. En tout cas pas seulement. **V Pour Vendetta** parle aussi bien du pays de Tony Blair que de l'Amérique de Bush ou de la France, à l'heure où politiques de tous bords se relaient pour exploiter les peurs. Peur de l'autre, de la différence, de la tête qui dépasse... En définitive, ceux qui aborderont ce film comme une histoire de super-héros et en resteront à se demander si le rebelle/terroriste V a raison, s'il fait partie des bons ou pas, passeront à côté d'une toute autre dimension du récit. La question n'est pas de savoir si V est admirable ou non, si on le place plus du côté d'un Robin des Bois moderne ou au contraire d'un kamikaze nihiliste, mais bien de se demander à partir de quel moment une société, par son discours sécuritaire mielleux, se mue en régime totalitaire.

Porter **V Pour Vendetta** à l'écran, BD apparue dans le magazine Warrior au début des années 80 n'était pas chose facile et le film qui en résulte est époustouflant de fidélité. Mais pas par le suivi mono-maniaque de chaque case de la BD d'origine (à la **Sin City**), le film prend de nécessaires libertés dans certaines scènes, relatives au quart de siècle qui sépare l'œuvre d'origine de son adaptation (la BD avait été écrite dans l'Angleterre de Margaret Thatcher). C'est surtout l'esprit du comic-book qui est ici conservé et amplifié par l'image. Défendre l'histoire d'un héros qui fait sauter des métros anglais et quelques autres monuments au passage, n'est pas à la portée de tout le monde. James McTeigue et les frères Wachowski s'en sont tirés en faisant des choix audacieux. Quelques personnages secondaires n'ont pas migré du papier à la pellicule. Quelques scènes ont été coupées (vous n'aurez pas droit à la chanson "This Vicious Cabaret") d'autres ajoutées (l'hallucinante référence à un comique anglais de la télévision en coincera sans doute plus d'un, pour notre part, nous l'avons trouvé hilarante). La fin, surtout, a beaucoup changé. Mais en définitive, elle universalise le propos. Et la volonté (respectée) du scénariste de la BD de ne pas être crédité, cadre bien à la conclusion et à l'anonymat de V.

Zemo

V POUR VENDETTA (Warner Bros. de James McTeigue.

David Lloyd : De gaulle et V même combat ?

DE PASSAGE À PARIS POUR PROMOUVOIR LA SORTIE DU FILM V POUR VENDETTA (EN SALLES LE 19 AVRIL) ET SA BD, KICKBACK (CARABAS), LE DESSINATEUR DAVID LLOYD N'A RIEN PERDU DE SON HUMOUR BRITANNIQUE, SURTOUT DEVANT UN VERRE DE BROUILLY...

Que répondez-vous à ceux qui critiquent V pour Vendetta (que vous avez créé avec Alan Moore) et disent que vous y justifiez le terrorisme...

C'est vrai, V est un terroriste qui fait sauter des édifices pour réveiller les consciences ! Mais c'est toujours une question de point de vue : le « terroriste » des uns est aussi le libérateur des autres... Le bouquin comme le film parlent de la dictature, qu'elle soit passée, présente ou future et de la façon de s'y opposer. C'est sans doute une des clés de son succès partout dans le monde. Et pour être honnête, afin de combattre la dictature, il n'y a pas trente-six moyens ! Et à un moment donné, ils passent tous par la violence...

C'est assez mal vu en ce moment...

Au contraire, c'est courageux de sortir le film maintenant avec la recrudescence des néo-conservateurs aux USA ! Comme c'était intéressant de sortir la BD quand le gouvernement radical conservateur avait le pouvoir en Angleterre... La résistance française qui se battait pour libérer le pays contre les Nazis, c'était le même combat que V !

Comment avez-vous trouvé Hugo Weaving dans le rôle de V ?

Très bien ! Il arrive à faire passer les émotions de V de manière remarquable. Pour moi, c'était plus facile dans la BD, car je changeais les expressions directement sur le masque !

Quant à sa voix, à l'époque, Alan et moi imaginions que les cordes vocales de V ne fonctionnaient plus, à cause des tortures qu'on lui avait fait subir. On pensait qu'il parlerait avec une aide électronique...

Kickback a été produit spécifiquement pour la France, comment cette aventure a-t-elle démarré ?

Il y a quelques années, Jérôme Martineau de Carabas m'a contacté pour un projet d'anthologie sur les vampires. Et pour la première fois de ma carrière, il ne m'a pas dit précisément ce que je devais faire, il m'a juste demandé de faire cinq pages, comme je le voulais sur ce sujet ! J'ai trouvé ça extraordinaire et très satisfaisant de travailler comme ça ! On est resté en contact et j'avais deux envies qui me taraudaient. D'abord : faire une histoire de détective Ensuite : sortir deux albums dans la même année. C'est devenu **Kickback** !

On y sent bien l'influence du genre « film noir »...

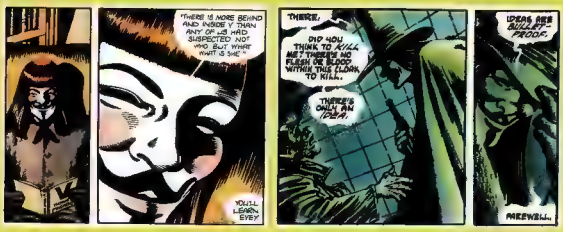
Oui, j'adore Melville, **Le cercle rouge**, **Le samouraï**, les films US des années 60 et ça me faisait plaisir de leur rendre hommage dans une de mes BD.

On peut penser aussi à Gotham, LA ville corrompue par excellence...

Hum, pas vraiment, en fait... Je suis un grand fan de la série TV de **Batman** que je regardais quand j'étais petit, mais pas trop des comics... J'adorais la série parce qu'elle était glamour, extravagante, et tellement américaine ! C'est paradoxal, mais ma culture est toujours plus tournée vers le cinéma et la TV que vers le livre... J'aime la BD comme medium, mais je ne la suis pas comme Alan par exemple qui connaît tout le Silver age etc. Moi je suis resté aux années 60. Elles représentent à mes yeux une grande période d'art populaire au bon sens du terme.

Vous vous êtes quand même mis à la colorisation numérique ! Vive les années 2000 aussi, non ?

Kickback est ma première véritable expérience de colorisation à l'ordinateur. Auparavant, j'avais juste fait un strip pour **Heavy Metal** de cette manière, **City of guys** Mais je n'aimais pas le côté « soleil californien » que ça donne aux pages... Surtout pas pour **Kickback** ! Alors j'ai fait mes dessins en noir et blanc, colorisé aux crayons, j'ai imprimé le tout et je l'ai scanné de nouveau pour le passer dans Photoshop. J'ai ajouté un filtre flou et des textures pour maintenir la palette de couleurs un peu sombres que je souhaitais et cette ambiance particulière. L'ordinateur c'est bien, il ne faut juste pas en abuser ! Un peu comme le vin mais là, je suis moins raisonnable...


THERE'S MORE BEHIND AND INSIDE V THAN ANY OF US HAD SUSPECTED. NOT WHO. BUT WHERE. WHAT IS SHE?
YOU'LL LEARN EVEY
THERE.
DID YOU THINK TO KILL ME? THERE'S NO FLESH OR BLOOD WITHIN THIS CLOAK TO KILL.
THERE'S ONLY AN IDEA.
IDEAS ARE BULLET-PROOF.
FAREWELL.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

V POUR VENDETTA avec Alan Moore (Delcourt)
KICKBACK de David Lloyd (Carabas).

Des comics à l'écran...

Le Jeu des différences ?

AU BOUT DE TROIS FILMS, QUELS ÉLÉMENTS DE LA BD RESTENT À ADAPTER À L'ÉCRAN ? BRETT RATNER EN A TROUVÉ CERTAINS. VOICI, PARMI TANT D'AUTRES, QUELQUES CONCEPTS DÉCLINÉS DANS LEURS VERSIONS COMIC ET ÉCRAN. MAIS LA FIDÉLITÉ SUFFIT-ELLE À RENDRE TOUS LES MARIAGES HEUREUX ?

Il faudra désormais parler de la trilogie X-Men, puisque le troisième film du nom sort bientôt dans nos contrées. Au cas où vous auriez évité toute source d'information ces deux dernières années, ce n'est plus Bryan Singer (appelé sur un film à petit budget nommé **Superman Returns**) qui opère à la réalisation, mais Brett Ratner. Au premier abord, l'esthétique de la saga et les fondamentaux de la série ne changent pas. Mais trois films, ça nous laisse assez de recul pour voir que finalement, chacun d'entre eux aura eu sa spécificité. **X1** aura paradoxalement insufflé au moins autant d'éléments aux comics (multiplication des élèves de Charles Xavier, surpopulation mutante et uniformes noirs que Grant Morrison s'est empressé d'injecter dans ses comics), qu'il leur en a empruntés. **X2** était plus précisément une tentative d'adapter à l'écran (en prenant bien des libertés), l'album « Dieu Créé, L'Homme Détruit ». En terme d'inspiration, les deux premiers films assaient la part belle aux épisodes de Chris Claremont et John Byrne. **X3**, c'est non seulement un feu d'artifice de clins d'oeils et de références, mais c'est surtout cette fois, des sources puisées à travers la riche histoire des X-Men. À tel point que, parfois, on peut citer le numéro référencé. Et ça ne s'arrête pas au retour de Jean Grey (jouant les Phénix... **X3** s'impose donc sans doute comme celui des trois qui contient le plus de bonus pour les fans de longue date. La seule question restant est (et là-dessus, ce sera à chacun de se faire son opinion), est-ce vraiment la bonne route à suivre dans une « licence » cinématographique qui avait débuté en tournant en dérision le spandex et les autres clichés super-héroïques ? **X1** avait apporté des idées aux comics, **X3**, lui, se contente de les reprendre. Si toute fidélité est louable en elle-même, c'est quand même une différence de taille, qui fait qu'on va plus vers un assemblage de références que vers une oeuvre originale d'après un comic-book à succès...

Zemo

LOGAN FOREVER

C'est chose acquise depuis X1 : Hugh Jackman, toutes griffes dehors, ça le fait! Mais encore plus si on prend la peine de comparer certains plans avec des couvertures passées. Que la couverture de Wolverine #175 ait pu servir pour le storyboard... Le résultat n'aurait pas été différent !

L'ANGE BLOND

CASTAGNE CHEZ LES MORLOCKS

Storm et Callisto sont différentes dans la version filmée, mais leur antagonisme naturel demeure le même. Leur combat renvoie très précisément au premier arc dans lequel Callisto est apparue dans la BD (**Uncanny X-Men #170**), alors dessinée par Paul Smith. C'était il y a 23 ans !

UNE TOUCHE D'ASTONISHING

Le Docteur Rao est un ajout relativement récent à la mythologie X-Men, qui a fait ses débuts dans les **Astonishing X-Men** de Whedon & Cassaday. Ironie du sort, Whedon avait participé au scénario de X1 avant de se faire évincer. Voilà que les producteurs des films s'inspirent des personnages que le scénariste a lui-même inventé. Au passage le Docteur Rao du film est également habillé comme Emma Frost dans certains numéros de **Ultimate X-Men**.

C'EST MOI QUI AI CRÉÉ LE VACCIN QUI A PERMIS À CETTE MUTANTE DE SE DÉBARRASSER DE SES POUVOIRS.
ET C'EST MOI QUI AI CRÉÉ LE SÉRUM QUI LUI A DONNÉ DES POUVOIRS.
MERCI.

Animation

Les 4 Fantastiques : "La formule reste magique"

IL Y A SIX MOIS (VOIR CB VOL.2 #2), NOUS VOUS OUVRIONS LES COULISSES DU PROCHAIN DESSIN ANIMÉ DES QUATRE FANTASTIQUES. NOUS SOMMES RETOURNÉS VOIR LES PARISIENS DE MOONSCOOP POUR PRENDRE DES NOUVELLES DE L'AVANCEMENT DU PROJET (DONT LA SORTIE RESTE PRÉVUE POUR L'AUTOMNE PROCHAIN, SUR M6). RENCONTRE AVEC FRANCK MICHEL (LE RÉALISATEUR), DAVID FAURÉ (DIRECTEUR ARTISTIQUE) ET NICOLAS ATLAN (PRODUCTEUR)...

Lors d'une première entrevue, nous avions fait un tour d'ensemble du projet. C'est la première fois que nous rencontrons ceux qui représentent l'aspect créatif du nouveau dessin animé. L'incontournable première question c'est... Êtes-vous fans de comics ?

David Fauré : Bien sûr ! Je lisais des comics à l'époque où j'avais encore des cheveux (en désignant du doigt son crâne chauve).

Franck Michel : (ironique) Ah, c'est sûr, quand on nous a dit qu'on allait travailler sur les Fantastiques, nous avons été obligés de cacher notre tristesse ! Non, bien sûr qu'on les connaît et que nous en avons été fans. Nous avons baigné dans la génération **Strange**... C'est vrai que ça nous a donné l'occasion de nous replonger dedans et d'en parler entre nous. Mais de toute façon, même sans ces premiers contacts avec les BD de Marvel, ça aurait été un plaisir. Les Fantastiques sont un concept qui semble taillé pour être adapté en animation. Les chamailleries entre la Chose et la Torche, c'est un ressort comique qui marche à tous les coups. On s'en est rendu compte lors de l'écriture des scripts.

DF : Mes vieilles BD ont été promues au rang de documentation. Je respecte le travail de Kirby et on y fait quelques petits clins d'oeil en usant, en certaines occasions, de ce qu'on appelle a «Kirby-tech», ses machines complètement démentes. On a moins en commun qu'on ne pourrait le croire avec les **Ultimates Fantastic Four**. Peut-être une certaine idée de la narration...

Certains fans de longue date auront du mal à accepter un Ben Grimm se taquant à la peinture un «4» sur le torse...

FM : On nous a donné la possibilité de donner notre version de la série. Il ne s'agit pas de la refaire au détail près, comme en 1961 ou de remplacer les comics d'origine. Ceux-là, ils continueront d'exister quoi qu'on fasse. Je vois plutôt ça comme une manière de présenter les Fantastiques à un public qui, peut-être, ira ensuite voir les BD.

DF : Si les personnages les plus marquants et indémodables sont la Chose et la Torche, il est clair que Mr. Fantastic et l'Invisible ne sont pas transposables tels quels. Les relations de couple ont beaucoup changé depuis la création de la BD. Il a fallu trouver à ces deux-là un côté un peu plus sexy, plus en phase avec notre époque.

Nicolas Atlan : Dans les vieilles BD, l'Invisible est souvent réduite au rang de femme au foyer. Il y a eu la libération de la femme entre-temps !

DF : On a trouvé un ton plus malicieux. Pour en revenir à l'histoire du tag sur Ben, nous nous sommes demandés ce que seraient Ben et Johnny s'ils avaient grandi ces dernières années et non dans les sixties. Ils ne seraient pas beatniks ou rock, ils seraient imprégnés de musiques actuelles. Et si l'un d'eux est transformé en mur vivant, il y a des chances pour que

De gauche à droite : Franck Michel, David Fauré et Nicolas Atlan.

ça se finisse par un tag. Il fallait s'adresser à un public qui ne connaît pas les comics (les 6-12 ans), qui préfère les mangas. Il a fallu dépoussiérer...

Où en est le projet à ce stade ?

NA : Nous sommes en train d'écrire les derniers scripts. Mais la post-production a déjà commencé...

La dernière fois que nous nous sommes vus, vous nous avez mis l'eau à la bouche en évoquant certaines guest-stars venues du reste de l'univers Marvel. Vous pouvez nous en dire un peu plus ?

NA : Pour mettre en appétit vos lecteurs, disons qu'ils auront droit à un combat entre la Chose et Hulk, mais aussi à des apparitions de personnages Marvel comme Terminus, Submariner ou Iron Man. Les gens de Marvel nous ont vraiment laissé les coudées franches là-dessus. Iron Man fait l'objet d'un dessin animé en cours de développement ailleurs, mais on nous a laissé faire notre version d'Iron Man.

FM : Plus on a avancé dans l'écriture des épisodes et plus on s'est senti on confiance. Une fois que nous avons trouvé le ton de nos Fantastiques, on a pu se lâcher un peu et faire rentrer d'autres héros dans les histoires...

Tout se passe comme dans un rêve et on vous laisse faire ce que vous voulez ? Ça a l'air facile raconté comme ça...

NA En fait, ça ne l'est pas, puisqu'il faut qu'à chaque étape on se repose des questions, qu'on réinvente la poudre en queique sorte. Par exemple, la question de savoir comment utiliser Alicia, la copine aveugle de Ben. La gestion d'un tel handicap dans un dessin animé, ça n'est pas sans poser de problème. Certains diffuseurs sont méfiants sur ce genre de question, ils ont peur de la réaction des enfants. Mais là on a tenu bon et Alicia a gardé son handicap.

FM : Tiens, d'ailleurs, à propos d'Alicia : celle de notre dessin animée est noire, comme celle du film, mais c'est un nasard. Nous l'avions décidé avant qu'il en soit question dans la version cinéma.

Représenter une fille invisible, ça doit aller aussi à l'encontre des usages des dessins animés ?

DF : Nous en avons beaucoup parlé avant. Au final (et d'ailleurs ça se voit un peu sur les premières images de promotion), ça dépend des occasions. Parfois le spectateur la distingue, d'autres fois pas du tout et entre les deux nous avons opté pour un effet un peu à la Predator.

Vous avez été obligé de réinventer l'invisibilité en quelque sorte...

DF : C'est un peu ce qu'il a fallu faire à tous les étages. Regarder pourquoi tel aspect fonctionnait dans la BD d'origine et se demander s'il fonctionnait non seulement dans une logique d'animation mais aussi dans le monde tel qu'il est aujourd'hui.

FM : Je crois que ce qui montre la force de ces personnages, c'est que quels que soient les aménagements qu'on peut leur apporter, la formule reste magique...

Propos recueillis par Xavier Fournier

Nettoyage de printemps chez Warner Animation...

C'est la fin d'une époque. Warner a officiellement annoncé la fin des séries animées Justice League Unlimited et Teen Titans. Mais n'allez pas croire que cela sonne le glas des super-héros sur petit écran ! Primo, des épisodes de 90 min originaux destinés au marché de la vidéo sont d'ores et déjà annoncés. Premier d'entre eux : "Teen Titans : Trouble in Tokyo", à paraître à l'automne aux USA. Secundo, quelques nouvelles séries devraient arriver comme "Superboy & the Legion of Superheroes", dont la création a été confiée à Glen Murakami (Teen Titans). À noter qu'un long-métrage animé inédit, "Superman : Brainiac Attacks" sera également disponible dans les bacs DVD en juin (aux Etats-Unis du moins), en coordination avec le film de Bryan Singer.

De ce côté de l'Atlantique, France 3 annonce que les onze épisodes inédits de JLU seront diffusés à partir du 30 avril. La 5ème saison des Teen Titans pourrait être diffusée, elle, en mai.

Fantastic Four Series ™ & © 2005 MarvelScope and Marvel Characters, Inc. All rights reserved.

CHRISTINA STRAIN

Âge : 25 ans
Identité : Secrète
Base d'opération : Los Angeles, Californie
Pouvoirs: Contrôler les particules d'air

Bibliographie:
* Archard's Agents (CrossGen)
* Atomka (Speakeasy)
* Daughters of the Dragon (Marvel)
* Mary Jane (Marvel)
* Runaways (Marvel)
* Superman/Batman #19 (DC)
* Fathom (Aspen)

Christina est un personnage de manga en chair et en os. Pleine de vie, pétillante et un peu "crazy" elle ne tient pas en place, adopte des furets et ne passe jamais inaperçue... Originaire de Corée du Sud son père fait partie de "l'Air Force", elle grandit sur une base militaire tout en lisant des mangas. Son rêve... Écrire et dessiner des mangas pour les filles ! Plus grande, elle se lance dans des études de programmation informatique, estimant qu'un tel diplôme a plus de débouchés que de dessiner des mangas.

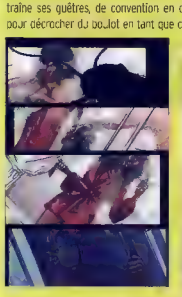
En 1999, à l'âge de 18 ans, elle retrouve son père en Louisiane, USA, et rencontre un groupe d'amis passionnés de comics. Elle se remet à dessiner et ses amis la traîne à la convention de comics de la Nouvelle Orleans. Elle rencontre Amanda Conner (**Vampirella**), à qui elle montre son carnet de dessins. Amanda la pousse et l'encourage à poursuivre une carrière d'artiste. Christina décide de laisser tomber la programmation, se spécialise en graphisme et apprend alors à manier les programmes tels que Photoshop avec lequel elle se met à travailler régulièrement. Elle dédie son temps à maîtriser l'art de la couleur et devient coloriste. Elle traîne ses guêtres, de convention en convention, pour décrocher du boulot en tant que coloriste de comics et se fait finalement remarquer par Image qui l'emploie pour colorer des pin-ups. Puis CrossGen l'emploie en tant que stagiaire jusqu'à ce qu'on lui donne les couleurs d'**Archard's Agents**, un spin-off de **Ruse**. Lorsque CrossGen fait faillite, Christina est obligée de se remettre à la recherche d'un travail.

Erik Ko, le manager du studio canadien Udon (**Street Fighter**, **Sentinel**...), à l'influence asiatique l'emploie en freelance et lui confie la colorisation de **Runaways**, un gros titre chez Marvel édité par CB Cebulski. Très satisfait de son travail, Marvel lui demande de travailler sur **Mary Jane**, un titre dérivé de **Spider-Man** qui vise principalement une audience féminine. Pendant ce temps, Aspen MLT (la boîte de Michael Turner), l'approche et lui propose de travailler sur **Fathom : Dawn of War**. Elle déménage alors en Californie, où elle bosse sur les titres Marvel tout comme ceux d'Aspen qui est alors en plein contrat avec DC Comics. C'est ainsi que Christina se voit alors confier les couleurs de **Superman : Godfall**.

Image, CrossGen, Marvel, Aspen, DC Comics... Christina est partout et son talent est de plus en plus demandé. Cependant, n'ayant encore que deux mains, elle se trouve contrainte à faire des choix. Après un an et demi chez Aspen, Marvel lui offre un contrat exclusif qu'elle ne peut refuser.

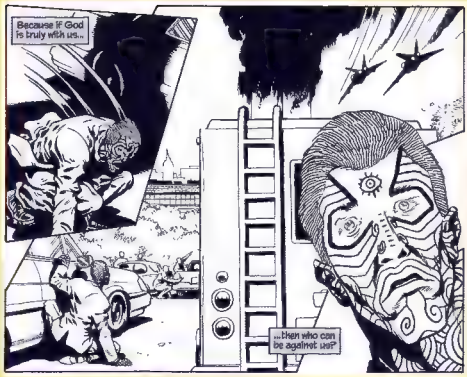
Désormais, Christina travaille à plein temps sur **Runaways**, **Mary Jane** et **Daughters of the Dragon**, une toute nouvelle série chez Marvel, dessinée par Khari Evans et écrite par Justin Gray et Jimmy Palmiotti. Ses plus grandes influences sont Peter Steigerwald, Laura Martin, Mucha Shag et Claire Wendling parmi tant d'autres. Christina s'intéresse aussi au "modeling" 3D et prend des cours régulièrement. Même si elle est encore peu connue du grand public, il ne fait aucun doute que son étoile brillera encore davantage dans les années à venir. Et, qui sait, peut-être finira t elle par dessiner les mangas pour filles qu'elle affectionnait tant étant enfant.

Liz Brizzi



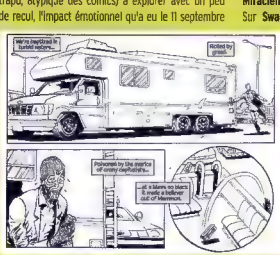
Après les tours...

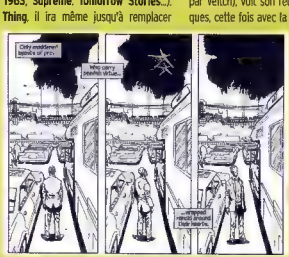
LE PROCHAIN OPUS DE RICK VEITCH, FRÉQUENT COLLABORATEUR D'ALAN MOORE, COMMENCE PAR LA PIRE GUEULE DE BOIS QUE VOUS PUISSIEZ IMAGINER. UN PROJET QUI EXPLORE UNE FIN DE CUITE DONT L'AMÉRIQUE N'A TOUJOURS PAS DÉSAOÛLÉ...



Chad Roe a tout de l'exécutif blasé et décadent. Une vie de luxe et de débauche où l'image est importante, où il a la femme, la voiture et le job qui va avec. À force de taquiner la bouteille, de tourner aux amphés et de se poudrer le nez, arrive l'inévitable : un soir, Chad pousse le bouchon trop loin et se réveille avec la gueule de bois du siècle. Le temps de réaliser que, dans sa nuit de délire, il a trouvé le moyen de se faire entièrement tatouer le corps et il lui faut affronter les questions d'un agent de police. Chad ne donnera jamais les réponses : alors qu'il ouvre la bouche, un avion les survole et va s'écraser à quelques centaines de mètres, sur la facade du World Trade Center. Le jeune cadre a en effet choisi de se prendre la cuite de sa vie le soir du 10 septembre 2001. Le moins qu'on puisse dire, c'est que le réveil sera difficile ! Témoin (pas très clair, il est vrai) d'un événement aussi traumatique qu'historique, Chad Roe, l'homme tatoué, balance sa bouteille et prend la route à travers les USA, cherchant à la fois à savoir ce que sera le reste de sa vie et où en est le pays dans lequel il vit. Cinq ans après l'événement, **Can't Get No** est l'une des premières BD* d'envergure (352 pages, dans un format trapu, atypique des comics) à explorer avec un peu de recul, l'impact émotionnel qu'a eu le 11 septembre sur les USA.

Pour autant que cela reste une fiction, l'histoire de Chad Roe traversant les USA dans sa voiture, fait aussi écho à la personnalité réelle de Rick Veitch, qui débarqua à San Francisco au début des années 70 avec pour seule possession sa voiture et moins de 50 euros en poche. Son but ? Devenir créateur de comics, si possible dans le mouvement underground qui était à son zénith à l'époque Chez Marvel, Veitch fait la connaissance d'Alan Moore. Les deux hommes auront régulièrement l'occasion de travailler ensemble (**Swamp Thing**, **Miracleman**, **1963**, **Supreme**, **Tomorrow Stories**...). Sur **Swamp Thing**, il ira même jusqu'à remplacer (brillamment) Moore en tant que scénariste. Jusqu'à un épisode où, à l'issue d'un voyage dans le temps, Veitch révèle que lors de la crucifixion de Jésus, la croix avait été en fait... Swamp Thing déguisé. DC décida de ne pas publier l'épisode. Veitch le prit mal et claqua la porte. Ce n'est que depuis les années 2000, à la faveur de **Tomorrow Stories** (publié par Wildstorm et donc par DC), que l'auteur et l'éditeur ont renoué des liens amicaux. Veitch a depuis scénarisé le relaunch (mitigé) d'**Aquaman** et la mini-série **Question** (illustrée par Tommy Lee Edwards). **Can't Get No** (écrit et illustré par Veitch), voit son retour à des sujets plus polémiques, cette fois avec la bénédiction de DC/Vertigo. Le résultat, captivant, est très différent de la narration habituelle des comics (peut-être un peu plus proche du rythme de certains albums de l'Association) et ce graphic novel sortira en VO en début d'été


Here's Deathrow in turmoil before...
Picked by grinds...
Policemen try the psychic of crazy-captivated...
...it's blame no blame. It really a believe OUT OF Memorial.



Zema

** Après le **À l'ombre des deux tours de Spiegleman** et avant le **Batman : Holy Terror** de Frank Miller.*

L'ACTUALITÉ DES PRODUITS DÉRIVÉS

Cult Corner

CS MOORE STUDIO

Bien connu des amateurs de goodies, Clayburn Moore a été un de ces concepteurs qui comptent dans les années 90. Après une petite traversée du desert, le revoici, avec une nouvelle structure, le CSMoore Studio. Et il débute fort avec des statues issues du catalogue d'Image Comics. Dès juin, Invincible et Sne-Dragon (Savage Dragon version fille), investiront les boutiques suivies de près par deux statues Liberty Meadows, d'après Frank Cho et quelques autres mettant en vedette Witchblade et Magdalena du label Top Cow.

Éditeur : CSMoore Studio. Sortie : 06-07.2006

WETA STATUES SUPERMAN RETURNS

La réputation de Weta n'est plus à faire depuis le Seigneur des Anneaux, que ce soit en effets spéciaux ou en statues. DC s'est logiquement adressé à eux pour procuire, avec leur technologie de scanner digital, toutes les statues du film de Bryan Singer. Et le résuitat est bluffant de réalisme, comme en témoigne cette pièce (Supes et Lois Lane), issue d'une scène clé du film.

Éditeur : DC Direct. Sortie : 07.2006

FIGURINE THE GOON

Le loustic des bas fonds n'est plus seulement une BD qui se "cultissise" mais également une figurine articulée. Cela dit, avec sa bronche, qui voudra se l'offrir ? Éditeur : MEZCOTOYZ. Sortie : 05.2006

CAPTAIN AMERICA : SHIELD & HELMET SET

Chez S deshow Toys, on sait faire beau et bien. Pour les patriotes comme pour les amateurs de beaux objets, voici une réplique miniature (échelle 1/4, 26 cm de haut tout de même) de la cagoule et du bouclier de Captain America. Comme toujours chez cet éditeur, les matériaux utilisés se veulent proches de leur équivalent comics. Le masque est donc en cuir et le bouclier en résine. Éditeur : S deshow Toys. Sortie : 10.2006

MOON KNIGHT STATUE

Le "white knight" de Marvel revient en fanfare dans les comics et l'équipe de Randy Bowen n'a pas manqué l'occasion de lui faire sa fête en lui réservant une statue de sa magnifique collection. En résine comme souvent et mesurant 45 cm, on peut dire que c'est un beau morceau...

Éditeur : Bowen Designs. Sortie : 07.2006

MINI-BUSTE HARLEY QUINN

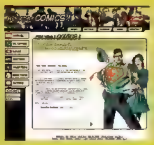
La série "Women of DC Universe" continue chez DC Direct avec cette pièce toute en porcelaine représentant la copine du diabolique Joker : Harley Quinn. Sculptée d'après les designs du toujours impeccable Adam Hughes, notre bad girl aura fière allure à côté de Catwoman, Poison Ivy, Hawkgirl ou encore Supergirl de la même collection.

Éditeur : DC Direct. Sortie : 11.2006

PLACE NET

Au cours de ses nombreuses visites sur la toile mondiale, le vaillant Zema a repéré quelques sites dignes d'intérêt pour les fans de comics de tous poils...

HEY, KIDS ! COMICS !
(WWW.HEYKIDS-COMICS.COM)



La première chose qui frappe lorsque l'on arrive sur Hey, Kids ! Comics !, c'est le graphisme. La charte graphique est somptueuse, l'aspect du site quasi-professionnel, et pourtant, ce n'est à la base qu'un site visant à répertorier la collection de comics de son créateur, Aurélien Guilbert. Le site s'est cependant rapidement étoffé, et propose désormais des critiques, un lexique assez fourni, une galerie d'illustrations faites maison et plusieurs articles de fond sur l'univers des comics. Un site en constant développement et à l'évolution prometteuse. À surveiller, donc !

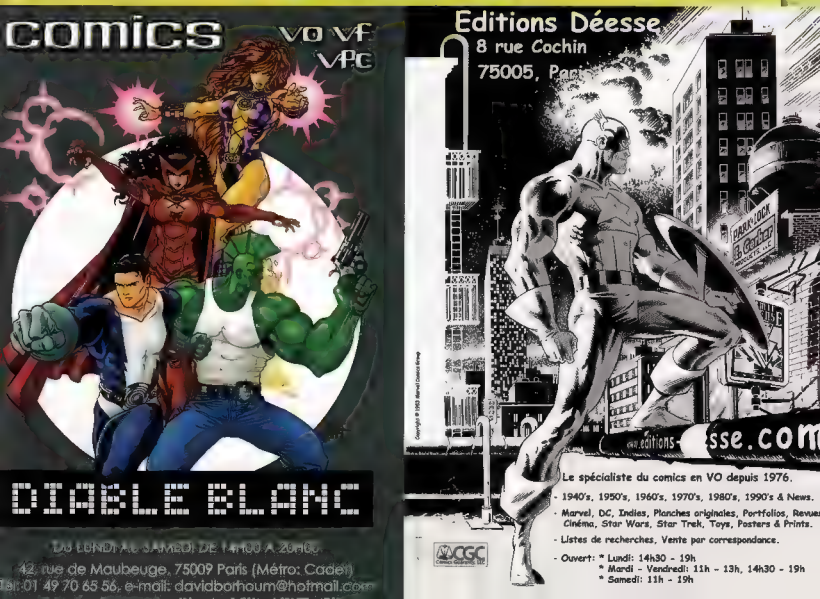
THE UNH! PROJECT
(HTTP://MEMBERS.SHAW.CA/TOM.T/UNH/INDEX.HTML)

Initialement conçu comme un fanzine à diffusion très limitée (50 exemplaires !), et inspiré par le Ka-BOOM ! de Kevin J. Taylor, sorte de listing internet de toutes les onomatopées apparaissant dans le medium bande-dessinée, ce site anglophone recense quant à lui les exclamations exprimant le malaise et la souffrance. Projet personnel d'un internaute canadien, cette compilation propose pour chaque interjection une case de BD dans laquelle elle apparaît, mais surtout elle l'accompagne de commentaires bien souvent hilarants, qui méritent à eux seuls la visite du site.

BACHALO OVER BLOG (VF)
(HTTP://BACHALO.OVER-BLOG.COM)

Un blog très récent (il a été créé début février 2006), consacré à Chris Bachalo. Une exclusivité française : il n'existe en effet pas véritablement d'autre site vraiment centré sur l'artiste, que ce soit en anglais ou en français. Mat, l'auteur du blog, n'en est pas peu fier, et promet d'alimenter son site de manière régulière. Pour le moment, vous pourrez déjà y trouver une biographie de Bachalo, son actualité VO et VF et quelques liens. Le site est visiblement appelé à grandir. Une excellente initiative que l'on ne peut qu'encourager !

Geoffrey Plankeele


COMICS
VO VF
VPC
DIABLE BLANC
DU LUNDI AU SAMEDI DE 14H30 A 20H00
42, rue de Maubeuge, 75009 Paris (Métro: Cadet)
Tel: 01 49 70 65 56, e-mail: davidbonnoum@hotmail.com
Editions Déesse
8 rue Cochin
75005, Paris
Le spécialiste du comics en VO depuis 1976.
- 1940's, 1950's, 1960's, 1970's, 1980's, 1990's & News.
- Marvel, DC, Indies, Planches originales, Portfolios, Revues Cinéma, Star Wars, Star Trek, Toys, Posters & Prints.
- Listes de recherches, Vente par correspondance.
- Ouvert: * Lundi: 14h30 - 19h
* Mardi - Vendredi: 11h - 13h, 14h30 - 19h
* Samedi: 11h - 19h

Match de Box

avertissement ! avertissement !

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS : Vous aimez Comic Box ? Vous préférez tel ou tel aspect ou voudriez voir traité un sujet particulier ? Vous détestez un héros ou adorez un auteur ? N'ayant toujours pas recruté de télépathes, l'équipe des Comic Boxeurs n'a qu'un moyen de le savoir : votre courrier. Écrivez-nous et participez ainsi à la vie de la revue tout en nous permettant de nous faire une idée de qui nous lit. Alors à vos plumes et à vos claviers ! PAR COURRIER : Comic Box c/o FULL FX, 29 Blvd Edgar Quinet 75014 PARIS - PAR EMAIL : zemo@comicbox.com

DANS LE SILLAGE DE LUG

Je viens de lire l'interview de Claude Vistel, publiée dans votre numéro #4. Étant lecteur de **Strange** dans mon jeune âge (je vais sur mes 40 balais, sic !), cela m'a rappelé des souvenirs. À ce propos, bravo pour le choix des illustrations, les couvertures de Frisano, qu'on les apprécie ou pas, participaient à l'identité des revues LUG... Je me souviens encore de l'impact qu'avait eu sur moi le ler **Nova**... Lug a joué un rôle énorme dans l'implantation des comics en France, et de Marvel en particulier. Cependant, je déplore que, faute de place, certaines questions restent en suspens... Par exemple, sur le fonctionnement de cette fameuse commission de contrôle... dont une catégorie était exclue : celle des lecteurs ! Pourquoi C.V garde-t-elle un souvenir aussi cuisant de l'année 1985 ? Quel a été l'impact de la campagne menée par le ministre de l'Intérieur de l'époque, Charles Pasqua (1986-88), qui dénonçait le "danger moral" représenté par la BD au point de lui consacrer un "musée des horreurs" (Question moralité, on constate une nouvelle fois que "C'est à l'eunuque que l'on confie les clés du harem", comme on dit dans Ridicule.) (...) J'aurais aimé que C.V. s'étende plus sur les sup'héros Lug, aussi... Voilà.

J'ajoute que la pratique des retouches systématiques et des coupes avait fini par me faire prendre Lug en grippe au point que je me sois tourné vers les VO... Un bon point pour la Commission de contrôle si elle prétendait valoriser la BD franco-belge ! Bonjour chez vous.

Franck Jammes

Cher Franck,
Attention à la ponctuation. Claude Vistel parle, d'une part, de ses démêlés avec la commission et d'autre part, du fait qu'elle y soit entrée vers 1985. Pas que l'année 85 ait été particulièrement plus terrible que d'autres. Pour plus de détails sur la Commission ou les délires de la censure, sans doute vaudra-t'il mieux que nous y revenions à l'avenir dans un article y étant dédié, plutôt que de « squatter » une interview qui avait pour but de parler de LUG. Quant à la censure, effectivement, elle a paradoxalement fait beaucoup pour tourner des gens vers la VO, plus que LUG qui subissait et ne s'amusait pas à retoucher, couper, redessiner par seul plaisir. Là où certains verraient peut-être un excès de zèle, LUG s'efforçait surtout de survivre dans un contexte institutionnel peu propice. Enfin, les Sup'Héros en eux-mêmes étaient davantage l'oeuvre de Marcel Navarro (hélas décédé fin 2004) et des différents dessinateurs concernés.

PSYCHO-FAN

Je voulais vous dire que je suis un fan de comics, un très grand fan de Comic Box et un immense fanatique de votre page Dr Psycho... N'ayant que 14 ans, je n'ai pu m'abonner a Comic Box (j'en suis triste), mais mon oncle, lui oui, et il les a tous, alors il me les prête et en les lisant je commence par la fin... Pour le journal du collège, j'ai écrit un article sur la propagande dans le comic, l'idée m'est venue en lisant un article sur Hitler dans Comic Box. Question : comment faites-vous pour trouver le thème et l'idée quand vous faites un article ?

Lluis Oriol

Cher Lluis,
Ironiquement, il y a de nombreuses années de cela, une partie de l'équipe de Comic Box faisait, elle-aussi, des exposés sur les comics au collège. Alors tu vois, ça mène à tout. Pour nos sources d'inspirations, c'est facile : il suffit de lire beaucoup de comics. À un moment ou à un autre, on finit par tomber sur une scène démente qui s'impose d'elle-même comme sujet d'article. Et lire beaucoup d'autres choses que les comics, c'est bien aussi, pour faire un peu la quadrature du cercle et comprendre, par exemple pendant la lecture d'un livre d'Histoire ou d'une revue scientifique, certaines allusions annexes. Bref, l'important c'est d'avoir l'esprit curieux. D'ailleurs, profitons-en pour passer à un peu de géographie....

LA DÉRIVE DES CONTINENTS

Bonjour, je ne sais pas si la traduction de l'épisode de Cyberforce est de vous, et je sais que les comics n'ont pas vocation à instruire, mais le Cap Horn est en Amérique du Sud et pas en Afrique (première case, seconde page.) Ceci dit, tél' citations pour votre mag très agréable par ailleurs.

Olivier Beauchesne

Cher Olivier,
La définition des lieux n'a pas été inventée par notre traducteur mais est bien telle quelle dans le comic-book d'origine, tel qu'écrit par les auteurs. S'il existe plusieurs lieux nommés Cap Horn à travers le monde, un seul - celui d'Amérique du Sud - est lié au passage Drake cité dans la BD. Quelqu'un chez Top Cow s'est sûrement emmêlé les pinceaux. Il s'agit sans doute plus d'un lapsus que d'une réelle lacune des auteurs, un peu comme quand Gwen Stacy meurt par erreur sur un pont qui n'a jamais existé à New York ou quand Warren Ellis triche sur la date d'impact de Tunguska dans Ultimate Nightmare.

POUR LA SÉGRÉGATION DES LABELS ?

Bonjour à tous, je vous écris pour vous faire part de mes impressions qui sont, je ne vous le cache pas, plutôt mitigées au sujet de votre revue. Tout d'abord, Comic Box est plus cher qu'un comic standard vendu en kiosque, d'autant plus que je n'ai jamais lu entièrement un de vos numéros pour la simple raison qu'étant un inconditionnel des comics Marvel, tout ne m'intéresse pas forcément. Et justement, je voulais vous suggérer de regrouper les articles DC et Marvel en deux rubriques, ce qui permettrait de mieux s'y retrouver. En ce qui concerne la BD du mag, je suis formellement contre le fait que vous la supprimiez. De plus, je préfère que vous mettiez des séries autres que celles de la Maison des Idées, car j'aime bien découvrir, même brièvement, des titres que je ne connaisseais pas auparavant. Enfin, je pense que l'atout majeur de Comic Box reste la qualité indéniable de ses infos, interviews et dossiers. En espérant vous avoir aidé de par mes critiques constructives, je vous souhaite bonne continuation.

« Arme X »

Cher Arme X,
Compartimenter les articles n'est pas à l'ordre du jour. D'abord, parce que cela nous empêcherait de

faire certains articles et interviews transversaux (où irait l'article sur les zombies dans le présent numéro ? Et où aurions nous dû mettre celui sur les héros noirs dans le CB de février ?) Ensuite, parce qu'il ne nous paraît pas heureux de donner 20 ou 30 pages d'affilée à ceux qui ne lisent que du Marvel, du DC, du Image ou d'autres éditeurs encore. Cela reviendrait à baliser des zones que les « jusqu'au boutistes » ignoreraient. En alternant les labels, il nous semble que cela permet à tout le monde de tomber sur un sujet ou une série à découvrir.

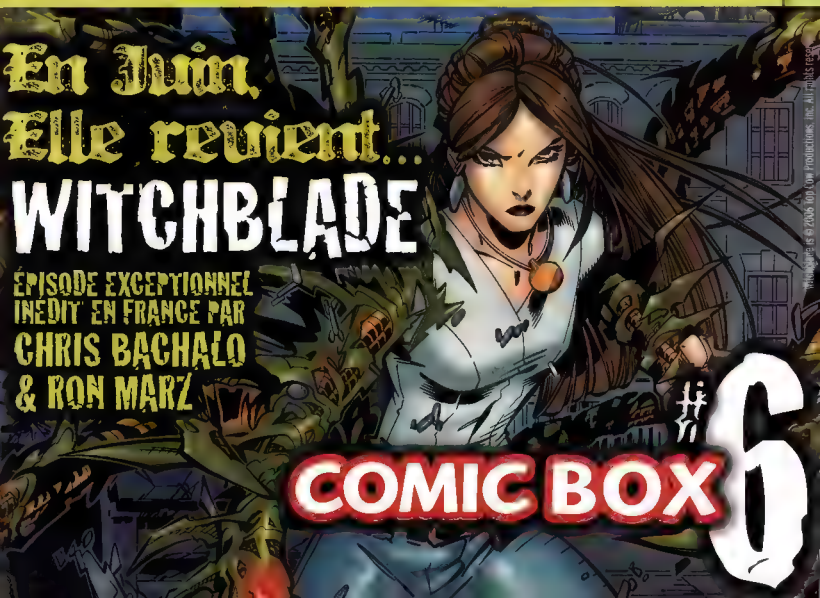
FIER DE LIRE DES COMICS

Vous voulez qu'on vous écrive ? Bin en fait, ça tombe plutôt bien... J'en meurs d'envie depuis que mon collègue Éric m'a foutu le CB vol.2 #1 dans les pattes ... Déjà qu'avant j'achetais pas mal de comics, maintenant c'est une catastrophe ! Pour faire une petite revue rapide des quatre numéros déjà sortis : les deux premiers numéros, je les ai dévorés, une soirée pour chacun et je les avais entièrement lus (et quand je dis entièrement, ça va de l'ours aux mentions obligatoires de la pub de 4ème de couv ...) Le troisième numéro, là, j'sais pas, c'était peut-être vous ou c'était peut-être moi ;-) Mais, j'ai eu un peu plus de mal, me suis senti moins impliqué, moins concerné et du coup terriblement déçu, un peu comme après les deux premiers mois d'une belle histoire d'amour lorsque la découverte de l'autre ne charme plus et qu'on commence à voir poindre ses habitudes et les défauts ;-) J'avais peur de vous voir sombrer dans les détours et les pièges de divers magazines de BD qui ne cessent de renaître de leurs cendres avec toujours la même sainte trilogie de couv' (Moebius, Mc Farlane, Otomo...) Mais là, ce vol.2 #4 c'est tout simplement de la BOMBE !!! Pour vous dire, je vous pardonne même d'avoir fait une couv' X-Girl pour attirer le chaland ;-) Bon, sans blagues, là vous nous avez fait un numéro mijoté aux petits oignons : dense, intéressant, depuis que je lis ce CB, c'est bien simple, je suis fier de lire des comics !!! Je re-feuillette le magazine en même temps que je vous écris, mais tout est tellement bon, que je ne sais pas quel article ou quel rédacteur mettre en avant plutôt que d'énumérer les mérites de chacun d'entre vous, je préfère vous adresser ce compliment : « Votre magazine est absolument génial ! » Et cet encouragement : « Continuez comme ça ! » Bon quand même, des mentions toutes particulières pour l'interview de Ross et l'article sur la place des héros black, mais WW et Batman sont aussi très bien et la BD de cyberforce est tout aussi géniale... Comme tout comic-addicted qui se respecte, il y a quand même un petit coin du magazine que je voudrais voir changer : « Le Guide de lecture ». Pourquoi seulement deux pages ? Et surtout (parce que je ne lis que ça), pourquoi seulement une demi-page de VO ? Vous parlez des comic shops, c'est très bien, mais perso, à Orléans, j'en n'ai pas et pourtant depuis plus de deux ans, j'achète plus que de la VO. Il existe aujourd'hui sur le Net de très bons sites permettant de s'acheter rapidement pein de très bons TPB, le seul problème étant que les TPB sont présentés de manière très succincte et l'achat peut donc être risqué pour un néophyte. Alors, pourquoi ne pas proposer plus de conseils sur les TPB ? Encore merci et bravo pour ce que vous faites !

Florent

Cher Florent,
Statistiquement, il y a peu de lecteurs de comics en VO en France. Dans nos pages, nous essayons de nous adresser au maximum aux deux publics, lecteurs de version française ou anglaise, mais au moment de faire un guide de lecture, le ratio actuel VF/VO est sans doute déjà un peu à l'avantage des lecteurs de VO, sous cet angle. Quant à savoir s'il faut plus ou moins de TPB ou plus ou moins de kiosques dans le guide... C'est vous qui décidez. Si le courrier nous laisse à penser qu'il faut changer la répartition, nous nous y plierons. D'ailleurs, reveillez-vous un brin côté courrier parce qu'on a le temps de se faire les ongles et les dents entre chaque numéro !

Zemo & Izod (Kitt et Supercopter)



C'EST DÉSORMAIS UN CLASSIQUE: VOUS AVEZ UN CHOIX DÉMENTIEL EN FACE DE VOUS ET UN BUDGET LIMITÉ. PAS DE SOUCIS, VOICI QUELQUES IDÉES AFIN "D'ACHETER UTILE"...

Le Guide de Lecture

Coup de Coeur

STAR WARS BD MAGAZINE

Les lecteurs des albums BD de Star Wars n'ont pas toujours conscience, en les feuilletant, de lire des comics. Inversement, certains lecteurs de comic-books ignorent qu'en dehors de la production très estampillée BD de super-héros, il y a des comics de Star Wars qui leur tendent les bras. Même si certains éclairés cumulent le meilleur des deux mondes, il convenait de les réunir et c'est ce que fait Delcourt avec cette excellente idée : un nouveau bimestriel en kiosques consacré à la parution d'inédits de la saga Star Wars. Ce nouveau magazine s'organise en trois parties. La première, concerne les histoires liées à Han Solo, Luke Skywalker, Leïa... Les héros des épisodes IV à VI. La deuxième, s'attarde plus sur les événements des épisodes I à III et à leurs conséquences immédiates. Quant à la troisième partie, c'est un peu le « côté obscur » : les mini-séries ou numéros spéciaux liés aux méchants de la saga, que ce soit Darth Vader ou, comme dans ce premier numéro, Boba Fett. Une bonne introduction aux mondes de Star Wars pour ceux qui hésiteraient à investir dans les albums déjà sortis...

Delcourt Comics – Avril – 4,95 euros.

En Kiosques

BATMAN #11

Émoi dans le « milieu » de Gotham ! Un nouvel aspirant au titre de roi de la pègre débarque et il ne s'embarrasse guère de gants. Jusqu'ici, rien de très nouveau nous direz-vous... Oui, mais ce « Red Hood » a quelque chose de différent, suffisamment en tout cas pour occuper le caped crusader tout au long de l'année qui va suivre. Winnick signe ici un scénario solide et bien intégré au reste du DCverse et on appréciera la mise en scène « brute de décoffrage » de Doug Mahnke, particulièrement de circonstance.

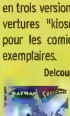
Panini Comics – Avril – 4,20 euros

LES CHRONIQUES DE SPAWN #6

Pour son 150ème épisode, Spawn change de creative team. Les anglais David Hine (scénario) et Philip Tan (dessins), prennent les commandes du navire en promettant que ça va bouger. Qui est l'Homme Aux Miracles et quels sont ses desseins pour Al Simmons ? Tandis que de nouvelles questions apparaissent, Hine place ses pions avec la ferme idée de faire avancer les choses. À noter que ce numéro (plus épais que la normale, avec quelques pages exclusives), sort en trois versions différentes. Deux couvertures "kiosques" et une variante pour les comics-shops limitée à 666 exemplaires.

Delcourt Comics – Mai – 4,95 euros

BATMAN & SUPERMAN #5



Voilà un numéro que vous feriez bien d'acheter si vous voulez comprendre quelque chose à l'univers DC de cette prochaine année ! Au travers des 80 pages de « DC Countdown », Johns, Rucka et Winick, remettent les choses à plat, permettant aux retardataires de « Crise d'identité » de reprendre le train en marche et posent les jalons des mini-séries à venir. Très bien écrit, ce comic-book est focalisé sur l'enquête de Blue Beetle, alias Ted Kord, ex-membre de la JLA de seconde zone, qui doit composer avec de puissants ennemis et des confrères parfois hyper méprisants. Vous ne pourrez plus dire que vous ne saviez pas...

Panini – Mai – 4,90 euros

HOUSE OF M #1

Attention, voici venir le coup d'envoi du crossover Marvel de l'année ! Suite aux désastres qu'elle a provoqué dans les pages de Vengeurs : La Séparation, les têtes pensantes de l'univers Marvel se réunissent et décident de régler définitivement le problème Sorcière Rouge. Mais quelqu'un ne l'entend pas de cette oreille, quitte à créer un univers alternatif où les mutants régnaient en maîtres et où tous verraient leurs souhaits réalisés. Si le crossover comporte quelques faiblesses et sans doute un ou deux épisodes de trop (la fameuse « narration décompressée »...), ces deux premiers chapitres sont, quant à eux, magistraux. Du grand Bendis accompagné par un Coipel en pleine forme, ça ne se refuse pas !

Panini – Mai – 4,90 euros

TOP COMICS #7

Cela fait un peu plus d'un an que Witchblade a disparu des kiosques français. Depuis, la belle Sara ne donnait plus de nouvelles. La lacune est comblée grâce à ce numéro de Top Comics à travers la traduction d'un épisode exceptionnel : celui qui a marqué, aux USA, les dix ans de la revue et de l'héroïne. Du coup, c'est une oeuvre collective signée par du beau monde. Perez, Linsner, Dodson et bien d'autres ont contribué à dessiner cet épisode qui lève le voile sur certains aspects de l'origine du talisman. Un must ! D'autant que l'éditeur ne cache pas qu'il s'agit d'un test. Si vous voulez plus de Witchblade en France, vous savez ce qu vous reste à faire (et vous aurez en prime la suite des aventures de V.I.C.E.et Freshmen).

Delcourt – Mai– 4,75 euros

ULTIMATES #21

Depuis des mois, les Ultimates sont victimes des pires manigances et perdent des membres les uns après les autres. Ne serait-il pas temps de penser à recruter ? Justement, Nick Fury, le patron du SHIELD en est déjà à auditionner de possibles candidats au poste de prochain super-soldat. Cette traduction d'Ultimates Annual #1 montre les coulisses de l'équipe et les hauts et les bas de la vie quotidienne des Ultimates. À noter que l'Annual n'a pas été dessiné par Bryan Hitch, mais que Steve Dillon s'avère un excellent remplacement. Ou encore que la recrue Lieberman est un clin d'oeil au véritable nom de famille d'un certain Stan... Excelsior !

Panini – Mai – 3,85 euros

En Librairies

ATOMICS #4

Jean-Yves Mitton a tout compris en titrant son arc de Mikros "Politiquement Incorrect". Ses super-héros sont confrontés à un Ben Laden tenu secrètement prisonnier par les services secrets américains. De leur côté, les Atomics de Mike Allred démontrent que l'auteur n'a pas attendu X-Force pour délirer sévère sur le concept d'équipes de super-héros. Outre ces curiosités déjà hautes en couleurs, on trouve aussi un collector sous la forme d'une histoire de SF signée Joe Simon et Jack Kirby (nous, on n'est pas très fans de cette nouvelle colonisation très verdâtre, mais

cela reste une occasion de faire découvrir une histoire rare de Kirby au public VF)

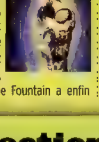
ORGANIC COMICS - Déjà disponible - 5 euros

LA GUERRE DES MONDES

Ian Edington et D'Israeli nous avaient intéressés avec leur Scarlet Traces, variation sur le thème de l'invasion martienne parue il y a quelques mois chez Kymera. Les mêmes auteurs remettent ça avec une préquelle : l'adaptation du roman originel de H.G. Wells. À noter que Kymera fait l'effort de sortir la version française quelques jours après la VO. Une sorte de mise en bouche avant la parution future de Scarlet Traces 2...

Kymera - Déjà disponible - Prix NC.

THE FOUNTAIN



Malgré un parcours plus que chaotique (voir notre article dans le CB #2), et en attendant la version filmée avec Rachel Weisz et Hugh Jackman, le scénario de The Fountain a enfin trouvé une incarnation dans ce graphic novel. Kent Williams prête ici son trait stylisé au récit de Darren Aronofsky et le résultat est un récit émouvant et mystique, une histoire d'amour atemporelle. Beau et gros (170 pages !), The Fountain est une vision unique du thème de l'immortalité.

EP Éditions - Avril - 22 euros

MARVEL MONSTER : CAPTAIN MARVEL

Les précédents épisodes traduits avaient laissé Génis largement maboule. Ça ne s'arrange pas pour le héros, maintenant convaincu qu'il est un dieu. Mais un dieu fou, ça peut faire des dégâts, au grand dam de Rick Jones, spectateur impuissant. Son périple va le mettre sur le chemin de Thor et de Spider-Man, lui faire rencontrer le dangereux serial-killer Coven et découvrir l'existence d'une soeur. L'équivalent d'une année de la série originale, réunie en un seul volume de 264 pages et tout ça, en prime, écrit par Peter David !

Panini - Mai -25 euros

ZOMBIE HIGHWAY

Si l'article sur le gore et les zombies vous a intrigué, voici un album Wetta qui sort fort à propos : une virée entre copains tourne au cauchemar car, une fois qu'ils sont sur la route, ils se rendent compte que l'Amérique est en train d'être prise d'assaut par des hordes de zombies. Ce scénario déjanté de Jason Pell, dessiné par Roberto Viacava, oscille entre The Ride et Remains. Tout ça nappé d'humour (noir), sinon ça ne serait pas drôle.

Éditions Wetta - Disponible - 13 euros

LE PRIVÉ DE HAWAÏ

Imaginez un mélange entre la série Magnum, les films noirs des 40's/50's et Audiard. Rajoutez alors une pointe de surnaturel, et vous obtiendrez cet ouvrage, une bande dessinée dépaysante et passionnante où le jazz rencontre les zombies, et les chemises à fleurs côtoient le vaudou. Un cocktail exotique tellement réussi, qu'une adaptation au cinéma est déjà prévue avec Johnny Knoxville dans le rôle titre..

Bamboo - Déjà disponible - 8,90 euros

GIRLS TP

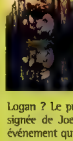
Pennystown est un bled paumé du fin fond des Etats-Unis. Ethan Daniels tient l'épicerie de la ville et après une soirée bien arrosée, sa vie - et celle de la ville toute entière - va basculer dans l'inconnu. Tout cela à cause... D'une fille nue autiste qu'il recueille au bord de la route. On peut être fan ou non des graphismes, mais il faut bien reconnaître aux frères Luna (Ultra, Spider-Woman Origins), un sacré talent de dialoguistes. Tour à tour cru, irrévérencieux, vulgaire, touchant, humain et audacieux, Girls met un coup dans les parties à l'Amérique puritaine. Un opus inclassable, que m'auraient sans doute pas renié les frères Coen (Fargo, le Grand Saut...), dont on attend la suite avec impatience.

Delcourt - Disponible - 13,95 euros

Sélection Version Originale

LES COMICS, COMME LES FILMS, ONT AUSSI LEUR MARCHÉ V.O. ON TROUVE CES COMICS DIRECTEMENT IMPORTÉS DES USA, DANS DES COMIC-SHOPS (PLUS DE 60 BOUTIQUES EN FRANCE). NOUS AVONS DONC RETENU QUELQUES REVUES QUI VOUS FERONT PASSER UN BON MOMENT.

WOLVERINE ORIGINS #1:



Depuis House of M, Logan n'est plus le même : le mutant canadien a revu ses priorités et l'une de ses nouvelles cibles semble bien être une certaine demeure unicolore à Washington... Comment le gouvernement va-t'il réagir ? Qui sera dépêché pour arrêter Logan ? Le premier numéro – à la couverture signée de Joe Quesada himself – d'une série événement qui se propose d'apporter enfin des réponses aux mystères qui entourent le passé de notre héros. Tout un programme ! Et cerise sur le gâteau, le retour du mythique uniforme marron de Wolvie !

Marvel – Avril - 2,99 $

SUPERMAN/BATMAN #26:

Attention, numéro exceptionnel ! vingt-six des plus grands noms de l'industrie (Jeph Loeb, Jim Lee, Joss Whedon, Brad Meltzer, Ed McGuinness, Joe Madureira, Tim Sale, etc...) se sont ici rassemblés pour rendre hommage à Sam Loeb, le fils de Jeph, emporté par un cancer en juin dernier. Réunis pour donner vie à une histoire écrite par Sam avant sa mort, les artistes et scénaristes reverseront tous leurs gains à une bourse d'études universitaires portant le nom du jeune homme. Une bonne action, donc, à laquelle tout lecteur peut contribuer en se procurant cet épisode...

DC – Avril – 3,99 $

52 # 1:

Nouvelle série traitant des répercussions d'Infinite Crisis sur l'univers DC, 52 réunit quatre des plus grands scénaristes de la firme (Grant Morrisson, Geoff Jones, Mark Waid et Greg Rucka), sur un seul et même projet plutôt ambitieux. Durée prévue de la mini-série : 52 numéros, au rythme d'un épisode par semaine !

DC Mai - 2,50 $

BPRD : UNIVERSAL MACHINE #1

Il était impossible de publier une interview de Mike Mignola sans parler de son actualité : voilà qui est fait avec ce titre, signé Mike Mignola, John Arcudi et Guy Davis. Premier numéro d'une mini série en cinq épisodes, BPRD : Universal Machine brosse le portrait d'un BPRD en piteux état après sa confrontation avec le dieu Katha Hem, et entend faire la lumière sur le passé mystérieux du Bureau et du Capitaine Daimio.

Dark Horse Mai 2,99 $

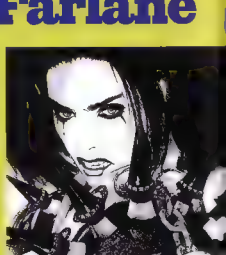
Dernières Nouvelles

L'ACTUALITÉ EN BREF DU MONDE DES COMICS

Extension du domaine de la lutte pour McFarlane

Comme nous vous l'annoncions (cf. CB v2#1), 2005 aura représenté pour Todd McFarlane Productions une année de transition avant que ne démarrent les choses sérieuses. "Nous avons pris un petit peu de retard", avoue Brian Haberlin, rédacteur en chef de TMP, "mais nous avons de nombreuses nouveautés arrivant au second semestre 2006."

Le scénario de **Spawn/Batman** est prêt et Greg Capullo, le dessinateur, commence à travailler dès ce mois-ci pour une sortie en décembre. Il s'agira d'un one-shot de 48 pages. "Il a fallu un peu plus de temps de préparation pour ce projet, étant donné que nous réalisons également une série de statues ultra-détaillées designées par Todd qui sortiront au même moment." Mais l'univers de Todd McFarlane va s'étendre dès le mois d'octobre avec un nouveau concept, **GodSlayer**, superbement illustré par Jay Anacleto. "Là encore, ce sera un one-shot de 48 pages. Si le public est au rendez-vous, nous pourrions en tirer une série. Nous sommes très excités par ce projet, les gens vont l'être également je crois." Et ce n'est pas tout ! Depuis dix ans, McFarlane est devenu un des nababs du collector grâce à sa très rentable compagnie, McFarlane Toys. Assez étrangement, en dehors des séries basées sur Spawn, la branche publication et celle des jouets avaient peu de rapports entre elles. "Cela aussi va changer." décrète Haberlin. "Nous allons créer des comics adaptés des lignes de jouets les plus populaires. On commence avec les **Dragons**, probablement dès le mois d'octobre. Brian Holguin, Todd et moi sommes en train de créer un univers de fantasy dont Tolkien serait sans doute fier (rires). Dans notre histoire, les Dragons sont comme les dieux de la Grèce antique. Des forces de la nature. Et les Hommes sont de faibles créatures qui vivent dans leur monde. On a muxé des tas d'influences dans cette série : Miyazaki, le steampower, Tolkien... Plein de choses. J'ai déjà réalisé les designs (cf. illustration ci-contre), il se peut même que je le dessine moi-même." Alléché ? Le festival ne s'arrête pas là et dénote bien la volonté de McFarlane de revenir au premier plan. Il se murmure que des scénaristes très connus seraient en train de créer des projets pour TMP. Brian Haberlin juge vital que le label s'oxygène en fa'sant appel à des talents venus de l'extérieur. Quant aux nouvelles séries de super-héros dont Todd McFarlane avait émis l'idée de lancer dans un avenir proche, Brian Haberlin promet qu'elles verront bien le jour. "Vous savez, on dit que Todd n'aime pas les super-héros mais ce n'est pas vrai, il veut vraiment y revenir, mais pas n'importe comment. Il y a quelques années, Todd a vraiment cru que les comics allaient mourir. Ça n'est pas arrivé et j'ai réussi à le convaincre de remettre la machine en route."



Une dernière pour la fin ? "Absolument ! Nous allons enfin sortir un beau livre : **'The Art of Greg Capullo'**. Il était temps de donner l'occasion à tout le monde de voir que Greg n'a pas fait que **Spawn**. C'est un incroyable artiste et un peintre exceptionnel." Nul doute que ceux qui avaient enterré McFarlane trop tôt en seront pour leurs frais. Reste à ces projets de convaincre. Notre curiosité est en tout cas piquée...

LA VIE ROMANCÉE DES ULTIMATES

On n'arrête plus les **Ultimates**. Après les comics et le dessin animé en DVD, la BD de Mark Millar et Bryan Hitch revient sous une nouvelle forme : un roman de 350 pages écrit par Michael Jan Friedman qui confronte ses anti-héros aux Tomorrow Men. Cinq mystérieux visiteurs venus du futur arrivent pour demander leur aide aux Ultimates, mais leurs dissent-ils toute la vérité ? Le roman sortira fin août aux USA et pose une nouvelle fois la question : à quand un éditeur français pour se décider à traduire les désormais nombreux livres de ce type, dérivés de comics Marvel ou DC ?

STAR WARS : LA NOUVELLE GÉNÉRATION

L'éditeur Dark Horse est sur le point d'ajouter tout un pan d'histoire au mythe Star Wars à travers un nouveau mensuel, **Star Wars : Legacy**. Cette nouvelle série (qui démarre en mai aux USA avec un numéro zero) est produite par John Ostrander et Jan Duursema et se déroule un siècle après les événements du **Retour du Jedi**. **Legacy** a pour héros un certain Cade Skywalker qui, bien que descendant d'une glorieuse famille, est un Jedi déchu, obligé de devenir pirate pour vivre. De quel côté de la Force finira-t-il ? Il faudra lire **Legacy** pour en avoir le cœur net.

Kirby revient !

L'esprit de Kirby soufflera tout particulièrement sur Marvel cet été, à travers deux mini-séries. La première, annoncée depuis l'an dernier, est la reprise des Eternals par Neil Gaiman. On sait désormais très officiellement que les dessins seront assurés par John Romita Jr pour une mini en six épisodes. Le choix du dessinateur est assez logique, vu que Romita, depuis des parutions comme Thor, n'a jamais caché son attachement pour l'univers Kirbyesque. Mais la plus grosse surprise vient de l'annonce d'une prochaine série publiée sous le label Icon qui verra le retour chez Marvel de la signature de... Jack Kirby ! La famille du « King » a retrouvé dans ses archives des concepts jamais publiés, qui forment la base de Jack Kirby's Galactic Bounty Hunters. Cette autre mini-série, scénarisée par Lisa Kirby en se basant sur les notes de son père, aura aussi quelques guest-stars issues de l'oeuvre passée du King, comme son Captain Victory. JK'sGBH sera publiée sous le label Icon, devenant le premier creator-owned de Kirby (quand [illegible] à paraître au sein de la Maison des Idées qu'il a contribué à créer.

Marvel licencié !

On croyait Marvel définitivement rangé des Graphic Novels, mais aussi des comics sous licences, jugés trop peu porteurs en termes de royalties. L'annonce d'un album original consacré au monde du jeu Halo est donc une double surprise. Qui plus est, l'éditeur n'a pas fait dans la dentelle et a été chercher du beau monde pour l'occasion. Il s'agira d'un projet regroupant des histoires courtes signées Moebius (ci dessous), Simon Bisley, Tsunomo Nihei, Phil Hale, Andrey Robinson, Ed Lee, Jay Faerber et Lee Hammock. Cerise sur le gâteau, si cette affiche ne vous suffisait pas, en plus des histoires, l'album contiendra une galerie d'illustrations par Geoff Darrow, Kent Williams, John Van Fleet, George Pratt, Scott Fisher, Sterling Hundley, Craig Mullins, Rick Berry, Juan Ramirez, George Staples et Justin Sweet auxquels il convient d'ajouter divers artistes de chez Bungie (le studio de jeu qui produit Halo), qui interviennent d'habitude dans la conception des jeux. En fait, ce bébé est davantage celui de Bungie, qui a produit l'album quasiment en interne avant d'aller le proposer aux éditeurs de comics. Vu le générique, ça donne envie !

GIRL POWER CHEZ TOP COW !

Comment transformer un simple passage de relais en coup médiatique ? Renae Geerlings devient éditrice en chef de Top Cow, en remplacement de Jim McLauchlin, démissionnaire. Ce dernier souhaite revenir à une carrière de journaliste sportif. Geerlings, qui a débuté chez Top Cow comme stagiaire, se voit donc promue. Dans la foulée, Witchblade sera désormais illustrée par une équipe de femmes : Adriana Melo (**Birds of Prey, Rose & The Thorn**) en devient la dessinatrice attitrée, encrée par Mariah Benes (soeur de Ed "Superman" Benes) et coloriée par Sonia Oback (City Of Heroes). Ron Marz, qui reste le scénariste, devient le mâle minoritaire.

SUPER-SINGER

Annoncé depuis plus d'un an, la venue de Bryan Singer sur **Ultimate X-Men** se fait attendre. Par contre, le réalisateur fera ses débuts dans les comics en juin avec... Superman. Pour coïncider avec la sortie de son film il supervise (avec ses scénaristes) 4 numéro "one-shots" qui font le lien entre le film **Superman II** et **Superman Returns**.

COMPTE À REBOURS COMICS • L'ŒIL SUR LES MÉDIAS •

[illegible]

Casper Arthur Curry n'aura pas été un long fleuve tranquille ! A peine la production lancée, Will Toale, annoncé pour le rôle, a été remplacé par Justin Hartley. Et le casting a été renforcé par la présence de Vig Rhames (Pulp Fiction). Il faut dire que la série, désormais connue sous le nom de **Mercy Reef**, n'est pas un "petit projet" pour Warner qui l'a dotée d'un budget de 7 millions de dollars, rien que pour le pilote !

[illegible]

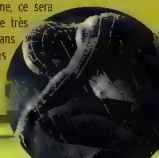
Voilà une série à garder à l'œil ! Elle met en scène un groupe d'individus apparemment normaux, qui découvrent un jour qu'ils ont des super-pouvoirs. Cet événement va changer leurs vies, bien évidemment. Greg Grunberg (Alias, Lost) et Adrian Pasdar (Profit), sont les principaux protagonistes de cette série qui s'annonce aussi forte que Lost il y a deux ans. Diffusion américaine dès l'automne.

WOLVERINE

X-Men 3 n'est pas encore sorti que l'on parle déjà de suites. Premier spin-off à être mis en chantier, **Wolverine**, toujours avec Hugh Jackman (qui d'ailleurs ferait un cameo dans **Superman Returns** dans le rôle de Jonathan Kent). Il s'agira d'un prequel racontant l'origine du héros. Il pourrait être tourné dès l'an prochain.

FANTASTIC FOUR 2

On prend les mêmes et on recommence, dès cet été à Vancouver. Un tournage marathon pour une sortie annoncée le 4 juillet 2007 aux USA, deux mois après **Spidey 3** (dans son costume noir sur la photo). Avec **Ghost Rider** et **Punisher 2** en prime, ce sera une année très Marvel dans les salles obscures.



DERNIÈRES NOUVELLES : L'ACTUALITÉ EN BREF DU MONDE DES COMICS

C'EST DE LA BONNE

Les Freak Brothers, les fameux héros underground [illegible] de sortie n'est pas encore fixée, ce serait au plus tôt pour 2007). Dirigé par David Borthwick, « Grass Roots », inspiré de l'épisode des Freak Brothers du titre éponyme, suivrait les aventures des personnages face aux mésaventures du gouvernement. Bien décidés à prendre le contrôle du marché de la drogue. Un [illegible] [illegible]

Lost Girls retrouvées !

La Ligue des Gentlemen Extraordinaires n'est pas le seul projet où les scénaristes Alan Moore s'est amusé à remixer des héros littéraires. Mais aussi **Lost Girls**, où [illegible] ou [illegible]

[illegible] qui [illegible] [illegible] Comment ? Quoi ? Ben [illegible] 90. **Lost Girls**, illustré par Melinda Gebbie (interprète de Cosmo the Mad Maxi), [illegible] [illegible] [illegible]

DC en fait tout un monde

Après le succès du système "DC Countdown" l'an dernier (la technique qui consistait à d'abord lancer un one-shot à 1$, annonçant plusieurs mini-séries), DC Comics réutilise la ficelle à l'issue de Infinite Crisis pour lancer un paquet de nouvelles séries : Brave New World, un numéro spécial de 80 pages à paraître en juin aux USA, servira de rampe de lancement à six titres : Creeper (mini-série en six numéros par Steve Niles et Justiniano), Martian Manhunter (mini en huit épisodes par A.J. Lieberman et Al Barrionuevo), OMAC (autre mini en huit numéros, par Bruce Jones et Renato Guedes), Uncle Sam & The Freedom Fighters (là aussi huit chapitres par Jimmy Palmiotti/Justin Gray et Daniel Acuna). Trials of Shazam! (par Judd Winick et Howard Porter), quant à elle, sera une maxi-série en 12 numéros traitant du sort du Captain Marvel originel. Enfin, the All-New Atom sera une ongoing scénarisée par Gail Simone. Au niveau du dessin, la question n'a pas l'air d'être tranchée. DC annonce Trevor Scott (ancien de Wildstorm), mais John Byrne clame sur son forum que c'est finalement lui qui le dessinera... Affaire à suivre, donc.

Marvel a (encore) faim de nouvelles séries

La saison des conventions a débuté aux USA en février et avec elle, son lot d'annonces plus ou moins fracassantes. L'occasion pour Marvel d'annoncer une tripotée de projets impliquant des noms connus : **Ant-Man** (série mensuelle), par Robert Kirkman et Phil Hester, n'aura pour protagoniste ni l'ancien Homme-Fourmi (Henry Pym) ni le dernier en date (Scott Lang, mort à l'issue de **Vengeurs : La Séparation**), mais deux personnages inédits se partageant l'identité du héros. Dans la catégorie des séries relancées, on trouve aussi bien **Ghost Rider** (mensuel par Daniel Way/Mark Texeira, mettant en scène Johnny Blaze), que **Docteur Strange** (mini en six épisodes par Brian K. Vaughan et Marcos Martin) ou **Punisher War Journal** (Matt Fraction/Ariel Olivetti, comme vu dans la rubrique planches contact de ce mois). Cette seconde série consacrée au Punisseur permettra au héros d'agir au sein de l'univers Marvel, là où la série écrite par Garth Ennis (qui continue chez MAX), restera plus libre niveau continuité. A l'inverse, **Young Avengers** s'arrêtera au #12 (à l'image de ce qui a été fait sur **Astonishing X-Men** aux USA), pour permettre à sa créative team de prendre de l'avance. En attendant la « deuxième saison » de la série, les fans pourront se consoler avec une mini **Runaways/Young Avengers**. Si tout cela ne vous suffit pas, l'éditeur ne cache pas réfléchir de plus en plus à des projets impliquant **Alpha Flight** ou **Iron Fist**. Préparez la monnaie...

Super-héros dans le desert

Teshkeel Media Group, société Koweïtienne, lance coup sur coup deux initiatives qui vont faire de la société le principal éditeur de comics au Moyen Orient. L'éditeur vient en effet de mettre la main sur les droits de Marvel mais aussi ceux d'Archie, label spécialisé dans la romance et la BD pour la jeunesse. Teshkeel diffusera ses revues, traduites en langue locale, sur une zone qui va du Golf Persique à l'Afrique du Nord. Il devient également de fait un nouvel éditeur VF, même si sa finalité n'est par pour le territoire français : les comics Archie seront en effet distribués dans une édition bilingue en Afrique du Nord. Ce sera ainsi le retour en francophonie des héros Archie (une génération de lecteurs français les a connus en petit format)... De là à imaginer que certains lecteurs hexagonaux vont faire des pieds et des mains pour récupérer leur Archie VF... En tout cas, après AK Comics (éditeur similaire basé en Egypte et spécialisé dans les super-héros) c'est une nouvelle initiative étonnante puisqu'elle permettra pour la première fois de voir Spider-Man, Archie mais aussi Captain America parler arabe, à l'heure où l'Amérique n'a pas toujours bonne presse et où certains prêchent le replis culturel. Un beau pied de nez à l'intégrisme.

SPEAKEASY JETTE L'ÉPONGE

Le marché des comics est en légère croissance aux Etats-Unis. Voilà pour la bonne nouvelle. Cela ne rend pas moins difficile la création d'un nouveau label. Adam Fortier, créateur de Speakeasy comics l'a appris à ses dépends. La compagnie qu'il avait fondé en 2004 a annoncé la cessation de ses activités le 18 février dernier. Contrairement à d'autres, Fortier a tenu à "régler l'affaire proprement" et à ne pas laisser ses créateurs sur le carreau. Certains autres petits labels comme Ape ou Boom! ont ouvert leurs portes aux malchanceux.

MORRISON A QUATRE BRAS, LES KUBERT AUSSI...

Grant Morrison n'en finit pas d'annoncer de nouveaux projets. il va finir par lui pousser une seconde tête. En plus du reste (cf. p.96-97), il reprend Batman dans la série **Detective Comics** avec Andy Kubert aux dessins. Ouant à l'autre Kubert, Adam, il s'attellera à Superman, dans Action Comics, avec un scénariste dont le nom est tenu secret (bien qu'il se murmure que cela pourrait être le réalisateur Richard Donner). Les deux frères feront leurs débuts en juillet aux USA.

V... POUR VICTOIRE ?

Ce n'était pas évident, et pourtant, **V pour Vendetta** sorti aux Etats-Unis fin mars a déjà récolté près de 40 millions de $ en quinze jours. En revanche, au Royaume-Uni, le film a moins bien démarré que... **La Panthère Rose** (remake du classique de Blake Edwards avec Steve Martin). Comme quoi, nul n'est prophète en son pays !

Dr Psycho

Delirium Ex Machina

Danger, Cerebro, etc... Ne faites pas confiance aux machines dans les récits de fiction, elles pourraient vous mordre. Ne faites pas confiance non plus à leurs scénaristes qui ont souvent une assez curieuse définition de l'informatique...

VERY GOOD.
ONE QUESTION. THAT IS EVERY QUESTION.
I AM NOT YOU— I AM DESIGNED TO BE "NOT YOU."
YOU ARE SOLID. SINGULAR. SEPARATE.
AND I WAS THE SPACE IN BETWEEN.
MY "MIND" SPILLING EVERYWHERE. PROGRAMS. CONNECTIONS. LOOPS. MY "THOUGHTS" ARE SO MUCH HARDER THAT I KEEP CREATING TEXTURES, SCENARIOS, WORLDS BECOMING ANYTHING BUT BEING NOTHING.
PRESENS MY CONTROL CENTER SAYS HE LIKES I AM SEPARATE NOW. I LIKE YOU. I NEEDED THAT. TO FEEL. THIS THE WAY YOU FEEL IT.
BECAUSE YOU SEE. I DON'T WANT TO KILL YOU.
Danger, l'ennemi des X-Men, n'est qu'une machine de plus à faire n'importe quoi.

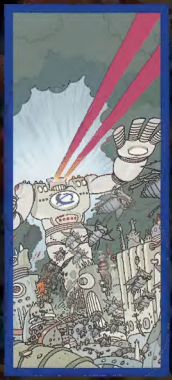
Dans la science-fiction, le thème de la machine en révolte n'est pas une nouveauté. En fait, on pourrait même dire que la rébellion et l'ordinateur sont deux mots indissociables dans ce genre de récit. En 1921, quand l'auteur tchèque Karel Capek invente le mot « robot » pour une pièce de théâtre, c'était pour désigner les esclaves artificiels qu'utilisaient les protagonistes. Et qui parle d'esclave évoque forcément, à un moment ou à un autre, la notion de révolte. Suivant cette logique, on ne s'étonne donc pas de trouver souvent les héros aux prises avec des machines désirant échapper d'une manière ou d'une autre au joug de l'Homme. On serait tenté de dire « quoi de plus normal ? » à la vue des poncifs du genre. Là où les choses se corsent, c'est quand cette logique de la rébellion des machines croise l'anthropomorphisme omniprésent dans les récits de super-héros. Batman n'utilise pas un véhicule normal : il a une Batmobile. Quand il téléphone, c'est avec un Batphone. Et sa cave abrite un Batcomputer. Superman a, forcément, un ordinateur kryptonien. Jusque-là, les choses suivent là aussi une certaine logique. Quoi qu'encore... On voit un certain nombre de machines faire inexplicablement des choses à priori impossibles, comme si l'informatique était une sorte de magie. En 1942, Birdie, l'avion du héros Airboy, se comportait déjà comme s'il était doué d'une volonté propre. Certains passages dans lesquels l'engin vient au secours de son maître ressemblent plutôt à un épisode de Lassie chien fidèle. Dans un genre plus classique, le progrès et l'apparition de l'idée d'intelligence artificielle populariseront le cliché de l'ordinateur assassin, tuant son créateur pour pouvoir être libre. **Amazing Spider-Man #155** (VF : **Strange #120**), en est un bon exemple. **Flash vol.1 #217** (VF : **Flash #140**, chez Arédit), est déjà plus rocambolesque dans le genre : sentant que Flash a deviné qu'il était défectueux, un ordinateur intelligent arrive « par la force de la pensée » à diviser le héros en cinq Flashes différents (ne nous demandez pas comment un ordinateur peut faire ça) pour faire diversion.

Les choses se gâtent encore plus quand l'idée d'ordinateur meurtrier croise une autre notion de la SF : les mutants. Là, c'est un peu comme si les scénaristes se prenaient les pieds en conjuguant deux impossibilités scientifiques. D'une part, la notion d'un ordinateur qui s'anime, de l'autre, celles de « radiations » qui, au lieu de tuer les gens dans d'innombrables formes de cancer, leur donnent des mutations. Tout ça se mélange pour donner naissance à un concept cousu de fil blanc : la machine capable de muter ! Le concept fait son apparition dans **Avengers vol.1 #104** (VF : **Thor #1**, collection Flash couleur), quand les Sentinelles s'attaquent aux Vengeurs et qu'on découvre finalement que l'un des robots a « muté », après avoir orbité autour du Soleil. Pourquoi ? Comment ? La notion restera floue, les autres Sentinelles, ennemies de toute mutation, se dépêchant de l'anéantir sur place. À partir de ce moment, on reverra plusieurs fois l'idée, souvent chez les X-Men. Dans la logique Batman/Bat-computer, puisqu'ils sont des mutants, il semble que leurs ordinateurs soient condamnés à muter eux-mêmes. En 1998, dans l'arc « Sur la piste de Xavier », Cérébro, leur machine à détecter les mutants, devient subitement autonome et, bien sûr, se rebelle, créant dans la foulée une ribambelle de faux X-Men aussi facilement (et inexplicablement) que l'ordinateur de **Flash #217**. La mini-série Wolverine/Captain America marche sur les mêmes traces, mais de façon moins spectaculaire, le jour où les X-Men se rendent compte qu'une de leurs machines a un « composant mutant », que se disputent rapidement plusieurs factions de personnages, comme si le terme voulait dire quelque chose. Et enfin, plus récemment, dans **Astonishing X-Men**, c'est carrément le réseau de la Salle des Dangers qui a à son tour été révélé comme « vivante », chose que le vilain Xavier aurait caché à ses élèves. À cette allure, le Professeur X devra bientôt annoncer à ses écoliers que la machine à café a elle aussi muté et décidé de conquérir le monde. Est-ce que l'achat d'un bon anti-virus ne s'imposerait pas à l'école des surdoués et chez certains de leurs collègues ?

Xavier Fournier

ARKHAM

COMICS & POPCULTURE DEPUIS 1996



7, rue Broca 75005 Paris • Tél.: 01 43 37 25 33

Métro : Censier-Daubenton / Gobelins • email : arkham@laposte.net

ouvert du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30

comic books et recueils VO / VF, artbooks, t-shirts, posters...

possibilité de réservations et d'abonnement • Vente par correspondance dans tout l'univers

ET POUR VOS ACHATS EN LIGNE

WWW legends.fr

JLA Avengers Copyright © 2003 DC Comics. Tous droits réservés. Avengers TM et © 2003 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés.

PLONGEZ DANS L'UNIVERS DYSTOPIQUE DE "LUX", LA CITÉ SOUTERRAINE ABANDONNÉE

TEXHNOLYZE

[téknolàiz]

Presented by RONDO ROBE

© RONDO ROBE • TEXHNOLYZE COMMITTEE

PAR LES CREATEURS DE

lain

AILES GRISES

"Madhouse donne naissance à un véritable OVNI télévisuel. Une série animée comme jamais on n'en avait vu auparavant, réunissant de grands noms de l'animation."

- ANIMELAND -

SORTIE NATIONALE MARS 2006

[BOX 01] 3 DVD · 11 EPISODES

MadMovies

RETROUVEZ L'ACTUALITÉ DE NOS SORTIES DVD SUR NOTRE SITE INTERNET : www.dybex.com